



Universitat Autònoma de Barcelona

Facultat de Ciències de la Comunicació
Departamento de Medios, Comunicación y Cultura

MA Medios, Comunicación y Cultura

Año académico 2016-2017

Trabajo Final de Máster

Fandoms, fan fiction y estética de la recepción

Un análisis de textos producidos por fans y su comunidad *online* en relación con la saga de libros *A Song of Ice and Fire* y la serie *Juego de Tronos*

Autor:

Antonio Espinoza Guanilo

Tutora:

Prof. David Vidal Castell

Barcelona

Septiembre 2017

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| <i>Abstract</i> | 1 |
| 1. Introducción | 4 |
| 2. Marco Teórico | 12 |
| 2.1. Estética de la recepción | 12 |
| 2.2. Obra abierta | 15 |
| 2.3. Audiencia activa | 18 |
| 2.4. Lector modelo | 20 |
| 2.5. Horizonte de expectativas | 21 |
| 2.6. Relación texto – lector | 23 |
| 2.7. Fans y cultura participativa | 25 |
| 2.8. Comunidades interpretativas y <i>fandoms</i> | 29 |
| 2.9. <i>Fan fiction</i> | 33 |
| 3. Diseño Metodológico | 39 |
| 3.1. Objetivos generales | 39 |
| 3.2. Objetivos secundarios | 40 |
| 3.3. Muestra | 41 |
| 3.4. Herramientas de recolección de datos | 41 |
| 4. Análisis y resultados | 42 |
| 4.1. Las <i>fan fiction</i> de <i>Juego de Tronos</i>/ASOIAF | 43 |
| 4.2. El <i>fandom</i> y su recepción de la obra original | 59 |
| 4.3. Relación autor – lector | 68 |
| 5. Conclusiones | 78 |
| 6. Bibliografía | 81 |
| 7. Anexos | 84 |
| 7.1. Índice de figuras | 84 |
| 7.2. Cuestionario | 85 |

ABSTRACT

Español

En el marco del auge de las tecnologías de la información y comunicación, la sociedad del conocimiento y la cultura participativa, esta investigación pretende analizar la recepción de una obra literaria y audiovisual dentro de una comunidad *online* de fans y, a partir de ello, la creación de literatura *fan fiction* por parte de los miembros de esta comunidad, así como su relación con el autor canónico. Con este motivo, se eligió como objeto de estudio a los fans y su producción, agrupados en el sitio web FanFiction.net, de la saga de libros *A Song of Ice and Fire* y la serie televisiva *Juego de Tronos*. Los datos obtenidos se consiguieron a través del análisis de contenidos de los textos escritos por los fans en el sitio web mencionado y por medio de un cuestionario completado por miembros de este mismo grupo de seguidores. Gracias a esta información, y a la luz de los conceptos tomados de la Estética de la Recepción, se halló el constante diálogo que existe entre los lectores/espectadores y la obra original, y entre esta y las *fan fiction*. Además, se comprobó de qué manera los fans vienen a ser una audiencia activa que produce nuevo contenido a partir de apropiarse de la obra original y resignificarla. Así mismo, quedó en evidencia la forma en que consumen la historia canónica y cómo interactúan con ella y sus autores. En líneas generales, el trabajo ofrece una mirada al mundo de los fans actualmente, su inmersión en las nuevas tecnologías y su relación con los productos mediáticos.

Palabras clave: *Fan fiction*, *Fandom*, Estética de la recepción, *A Song of Ice and Fire*, *Juego de Tronos*

English

In the context of the boom of the information and communication technologies, the knowledge society and the participatory culture, this research pretends to analyze the reception of a literary and audiovisual work inside an online fan community and, starting from it, the creation of *fan fiction* literature by the members of this community, as well as the relationship with the canonical autor. For this reason, the fans of the *A Song of Ice and Fire* novels and the *Game of*

Thrones television serie, grouped on the FanFiction.net web site, along with their production were chosen as the object of study. The data was collected through the content analysis of the texts written by the fans on the mentioned web site and with the use of a questionnaire fulfilled by the same group of followers. Thanks to this information, and in the light of the Reception Theory concepts, a constant dialogue between the readers/viewers and the original text was found, and also between the original text and the *fan fiction*. Besides, it was proved how the fans become an active audience that produce new content from the appropriation and resignification of the original text. Also, it became evident the way they consume the canonical story and how they interact with it and its authors. In general, the investigation offers a look to the world of fans nowadays, their immersion in the new technologies and their relationship with the media products.

Keywords: *Fan fiction, Fandom, Reception Aesthetic Theory, A Song of Ice and Fire, Game of Thrones*

Català

En el marc de l'auge de les tecnologies de la informació i de la comunicació, la societat del coneixement i la cultura participativa, aquesta investigació pretén analitzar la recepció d'una obra literària i audiovisual dins d'una comunitat *online* de fans i, a partir d'això, com es desenvolupa la creació de literatura *fan fiction* per part dels membres d'aquesta comunitat, així com la seva relació amb l'autor canònic. Amb aquest motiu, es va triar com a objecte d'estudi als fans i la seva producció, agrupats en el lloc web *FanFiction.net*, de la saga de llibres *A Song of Ice and Fire* i la sèrie televisiva *Juego de Tronos*. Les dades obtingudes es van aconseguir mitjançant l'anàlisi de continguts dels textos escrits pels fans en el lloc web mencionat i per mitjà d'un qüestionari completat pels membres d'aquest mateix grup de seguidors. Gràcies a aquesta informació, i a la llum dels conceptes prestats de l'Estètica de la Recepció, s'aconsegueix trobar el constant diàleg que existeix entre els lectors/espectadors i l'obra original, i entre aquesta i les *fan fiction*. A més a més, es comprova de quina manera els fans esdevenen una audiència activa que produeix nou contingut a partir de l'apropiació de l'obra original i de la seva resignificació. Així mateix, es fa evident la forma en què els seguidors consumeixen la

història canònica i com interactuen amb ella i amb els seus autors. En línies generals, el treball ofereix una mirada al món dels fans en l'actualitat, la seva immersió en les noves tecnologies i la seva relació amb els productes mediàtics.

Paraules clau: *Fan fiction, Fandom, Estètica de la recepció, A Song of Ice and Fire, Juego de Tronos*

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar la recepción de una obra literaria y audiovisual dentro de una comunidad *online* de fans y, a partir de ello, la creación de literatura *fan fiction* por parte de los miembros de esta comunidad y su relación con el autor canónico. Este interés responde a preguntas de investigación concretas a las que se buscará dar respuesta en el desarrollo de este estudio –y que, junto con los objetivos generales y secundarios se detallarán en el apartado metodológico. Estas son:

- ¿Cómo es la recepción de una obra literaria de ficción por parte de sus fans actualmente?
- ¿Cómo es la recepción de una serie televisiva de ficción por parte de sus fans actualmente?
- ¿Cómo es la producción de textos *fan fiction* y su relación con la obra original?
- ¿Cómo se organizan e interactúan los fans-escritores dentro de una comunidad *online*?
- ¿Cuál es la relación que los fans mantienen con los autores de la obra original?

Con esta finalidad, se tomó como objeto de estudio la comunidad de fans del sitio web FanFiction.net –desde ahora FFN; y dentro de ella, los fans y textos dedicados a la serie televisiva *Juego de Tronos* (cuyo título original en inglés es *Game of Thrones*), perteneciente a la cadena estadounidense HBO, y a la saga de libros *A Song of Ice and Fire* escrita por George R.R. Martin.

Respecto al sitio FFN, este se trata de uno de los más grandes archivos de textos *fan fiction* en internet –junto con el sitio Archive of Our Own, conocido como AO3– y, además, uno de los que congrega más fans y usuarios. Dentro de la página, el contenido está organizado por nueve categorías que diferencian los textos escritos basándose en anime, libros, dibujos animados, historietas, juegos, misceláneas, obras de teatro, películas y series de televisión. Y dentro de cada apartado se puede encontrar textos escritos por fans, clasificados de acuerdo a la obra original en la que se inspiran. Las características más específicas, así como la organización y las prácticas llevadas a cabo por los miembros de la comunidad serán motivo de reflexión durante el desarrollo del trabajo.

En el caso de los textos del objeto de estudio, estos se pueden contar por miles en FFN –más de 5 100 en el caso de la serie *Juego de Tronos* y más de 7 700 para los libros *A Song of Ice*

*and Fire*¹, sin contar los *crossover* que son una forma de escribir *fan ficción* mezclando dos universos ficcionales, lo que muestra que no es un fenómeno aislado y que, en cambio, estas historias gozan de gran popularidad entre la audiencia y un gran número de fans-escriitores. Sin embargo, para este estudio, debido a la gran cantidad de textos y la variedad de idiomas en los que están escritos, se ha optado por trabajar con la producción en lengua castellana y de una antigüedad no mayor a un año desde su publicación en la web; partiendo desde julio de 2016 hasta julio de 2017 en el momento que se tomó la muestra. Los detalles del análisis de la muestra, así como del cuestionario con el que irá acompañada, se darán a conocer en la explicación de la metodología y el análisis de los datos recogidos.

Antes de seguir avanzando en el trabajo hace falta justificar la elección del tema y su relevancia en el mundo académico de los estudios en comunicación. Para empezar, se ha de reconocer el interés personal por el mundo de los fans y reconocermelo como uno, tal como hizo Henry Jenkins cuando publicó *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión* allá por el año 1992 y que se ha convertido en obra fundamental en los estudios sobre comunidades de fans. A partir del autoreconocimiento como parte de la comunidad de fans nace mi interés por esta, por sus prácticas y cómo recepcionan e intervienen en los textos y productos mediáticos.

El interés y los estudios por los fans no son recientes, sino que existen reflexiones sobre ellos desde décadas atrás, siendo la más relevante para este trabajo la obra de Jenkins, *Piratas de textos* (1992) debido a la mirada diferente, para aquellos tiempos, que ofrece y que sirve de base para futuras investigaciones. A pesar de que la obra de Henry Jenkins tiene 25 años de antigüedad, todavía sus principales ideas siguen vigentes y sirven de base para futuros trabajos sobre fans como los de Jonathan Gray (2010), Sharon Cumberland (2003), Alexandra Herzog (2014), etc. Tal como lo señala en su libro (1992), Jenkins aporta una nueva mirada hacia el mundo de los fans, puesto que antes estos eran vistos como personajes raros, marginados y con una obsesión enfermiza y hasta peligrosa. Con *Piratas de textos*, el autor denuncia la problemática de una mirada desde fuera al mundo de los fans en todo lo que se había escrito y dicho hasta ese momento; y a su vez aporta un enfoque interno, es decir una mirada desde dentro de este mundo. Se trataba de un fan, hablando y analizando las prácticas de otros fans.

¹ Datos obtenidos directamente de la web fanfiction.net. Revisada el 11 de junio de 2017.

Jenkins pone al descubierto que los fans no son bichos raros que no tienen vida más allá del producto mediático que consumen; al contrario, se trata de personas normales, con vidas ordinarias y apasionadas por una serie o libro –y muchas veces de más de un solo producto– al punto de tener un vínculo emocional con ello, agruparse y reunirse en comunidades y generar nuevos productos a partir del original.

Henry Jenkins, al inicio de *Piratas de textos* (1992), menciona la definición del Oxford Latin Dictionary (1968) para explicar la procedencia del término “fan” o “fanático”, proveniente del latín *fanaticus*, y así dar a entender cómo este término comenzó a ganar una connotación negativa inclinada hacia las formas de culto y creencias excesivas. Sin embargo, más adelante, él mismo da su propia definición –la cual se tomará como punto de partida en este trabajo para entender a los fans y sus prácticas– al definirlos “como lectores que se apropian de los textos populares y los releen de una forma que sirve a diferentes intereses, como espectadores que transforman la experiencia de mirar la televisión en una cultura participativa rica y compleja” (1992: 37). Esta idea de “apropiación” y “relectura” será clave para analizar la recepción en esta comunidad. De esta manera, y tomando la idea de *piratería textual* de la obra de Michel de Certeau, Jenkins nombra a los fans como “Piratas de textos” al señalar que estos “construyen su identidad cultural y social mediante la apropiación y modificación de las imágenes de la cultura popular” (1992: 37).

Ahora, si bien Jenkins habló y describió a los fans de esta manera hace 25 años ¿por qué es importante seguir analizando las prácticas y el conocimiento que surgen entorno a este tipo de audiencia en particular? La respuesta es que pese a la relevancia de *Piratas de textos*, la obra muestra a los fans en un mundo anterior a internet. En aquel momento los únicos puntos de encuentro para los participantes de esta comunidad eran en una reunión privada en casa de uno de ellos, en convenciones (de alcance regional como máximo) o en encuentros esporádicos y poco frecuentes. Además, la única forma de publicar y hacer circular las historias escritas era a través de *fanzines* –revistas hechas por los mismos fans con textos *fan fiction*– de corto alcance y muchas veces ilegales. Era un momento en el que los fans se mantenían en la sombra y aún bastante aislados.

Un cuarto de siglo después, en pleno auge de internet y las redes sociales, es necesario volver a centrar la mirada en los fans. Más aún cuando el contexto en el que se desenvuelven ha

cambiado, ya no son invisibles ni se les asocia con un significado negativo, ser fan de algo o de alguien es muy normal. Así mismo, las relaciones y los lugares de encuentro entre los miembros de esta comunidad han sufrido cambios; siendo el más significativo usar y apropiarse de los espacios y herramientas que ofrece internet. Los fans están más conectados y son más visibles que nunca; en consecuencia, su actividad y producción se ha visto incrementada exponencialmente, al igual que la velocidad en la que se interrelacionan y comparten contenido. Desde blogs y foros, hasta las redes sociales como Facebook o Instagram, los fans están por todos lados junto con sus textos, vídeos, *fan art*, *cosplays*, etc.

En consecuencia, así como hace 25 años la situación de ese momento generó un trabajo como la obra de Jenkins, en los últimos años, gracias a la variedad y diversidad de fenómenos existentes en torno al mundo fan, han aparecido una gran variedad de textos, cada uno centrándose en algún aspecto en particular. Algunos a mencionar, y que han servido de referencia para este trabajo, son el estudio sobre *paratextos* –entendidos como textos, no solamente literarios, que nacen a partir de un texto central y se alimentan de él– de Jonathan Gray (2010); el trabajo de Alexandra Herzog (2014) sobre las *fan fiction* como un archivo democrático basado en inclusión, participación e igualdad; la investigación de Joan Miller (2016) sobre los usos y gratificaciones en el *fan art*; el libro sobre los usos privados del *cyber espacio* y la cultura fan de Sharon Cumberland (2003); y el *paper* de Judith Fathallah (2015) acerca de las *fanfic* de *Juego de Tronos/A Song of Ice and Fire* como paratextos y la posición de George R.R. Martín sobre este hecho.

Así como entendemos lo que es ser un fan gracias a la definición esbozada por Jenkins, este mismo pone de manifiesto la diferencia existente entre un fan y un espectador normal al señalar que

la diferencia entre ver una serie y convertirse en fan reside en la intensidad de la implicación emocional e intelectual. Mirar la televisión como fan implica diferentes niveles de atención y pone en marcha unas capacidades diferentes a las de un espectador ocasional que ve el mismo programa (1992: 76).

De esta manera, no basta con sólo mirar la televisión, ni el mismo *show* frecuentemente, sino también establecer un vínculo emocional con el programa, que a su vez provoca que el diálogo

con este texto (audiovisual o literario) vaya más allá de la experiencia de solo ver y motive el pensar, hablar y hacer respecto al objeto de culto.

Al internarse en el universo fan, encontramos que a partir de aquella palabra se desprenden otras. Si el fan es el seguidor o fanático de algo o alguien, el *fandom* es el conjunto o grupo de estos entorno al programa o relato de su devoción. Estos *fandoms* muchas veces, incluso, se autodenominan o llevan un nombre en particular respecto a su serie a la cual responden, por ejemplo los fans de *Star Trek* se llaman a sí mismo *trekkers* y son llamados por otros, aunque en décadas pasadas adquirió una connotación despectiva, *trekkies*. Por otro lado, está el término *fan fiction* o *fanfic*, entendido como una ficción hecha por fans y, que es definido por Jonathan Gray como un paratexto donde los fans reutilizan a los personajes de una ficción, ya sea añadiendo o quitando elementos a la historia o expandiendo el universo ficcional (2010).

Actualmente, todos estos términos forman parte del imaginario de lo que es la cultura fan, reconocida y visibilizada en las últimas décadas tanto por los estudios académicos como por la actividad y producción de los *fandoms* que la conforman. Como se mencionó anteriormente y como manifiesta Jenkins en un trabajo posterior a *Piratas de textos*, tanto internet como las nuevas tecnologías han permitido a los consumidores de medios, los fans en este caso, archivar, comentar y apropiarse de los contenidos mediáticos y volverlos a poner en circulación (2006).

No se trata entonces de una cultura pasiva frente a lo que consume, todo lo contrario los fans mantienen una conducta activa consumiendo, interaccionando y creando nuevas obras y significados a partir de su objeto de culto. Esto se daba antes con los *fanazines* para las obras de ficción y se da con mayor intensidad ahora que las redes informáticas se han convertido en el centro de la producción fan. El traslado progresivo, por parte de los fans, en las últimas décadas, a internet, ha permitido abaratar costos de producción y expandir el público lector al que se llega (Jenkins, 2006) si es que se compara con las formas de escribir y compartir *fan fiction* antes de la llegada de la web.

Estos cambios en la cultura de los fans también han sido percibidos por las grandes empresas y los grupos mediáticos quienes, según Jonathan Gray y Amanda Lotz en su libro *Television Studies* (2012), ven a las audiencias como elemento central del modelo comercial de televisión, poniendo énfasis en la captación de espectadores, y los fans, al migrar a plataformas *online*, se

convierten en espectadores fáciles de encontrar o contactar dentro del proceso de ser audiencia, el cual actualmente está intrínsecamente ligado a internet, en la mayoría de los casos. Es así que si un *fandom*, hoy en día, no tiene presencia en alguna comunidad o plataforma *online* probablemente no será visto ni oído por los grupos mediáticos responsables de la creación de la ficción de la cual son seguidores. Esto puede resultar en que los fans de este producto mediático tengan menos poder de influencia y su voz sea poco escuchada, puesto que no representan un grupo importante de espectadores para las empresas.

Pero la relación entre grupos mediáticos y fans no es siempre distante, sino que las empresas orientan sus estrategias y productos a captar nuevas audiencias. Jenkins (2009: 174) sostiene que “en las nuevas franquicias mediáticas se crean espacios para la participación y la improvisación [de los fans]... Las obras de culto antes se descubrían, ahora se crean y se diseñan conscientemente para provocar las interacciones de los fans”. Los productores, guionistas, directores y demás personas que trabajan en la creación de contenidos prestan atención a lo que dicen y hacen los fans para así poder crear un producto que sea del gusto de ellos y, en consecuencia, gocen de una alta audiencia. Los fans, ahora, tienen cierta posibilidad de influir en el proceso de gestación de una nueva obra, de dialogar e interactuar con esta, de hacer escuchar su voz en caso estén en desacuerdo con algo e incluso de inventar sus propias historias acerca de la ficción que están consumiendo en el momento.

Si bien hasta ahora se habló de fans como una gran masa uniforme, hay que señalar que existen diferentes tipos de ellos de acuerdo a su nivel de implicación con la obra, sus prácticas, su nivel de conocimiento, etc. Así existen fans expertos que ayudan e instruyen a los recién llegados a la comunidad, fans productores, fans escritores, fans que se dedican a almacenar todo el conocimiento disponible de la obra en una especie de enciclopedia virtual, fans espías que se dedican a intentar obtener la más mínima información o detalle aún oculto del libro o serie, otros que tejen teorías especulativas o intentan resolver cada misterio que la obra plantea. Con esta gran variedad de tipos de fans, es de gran importancia que se articulen en comunidades, ya que un solo fan nunca podría darse abasto para abarcar todo el conocimiento y demandas que exige una obra textual o audiovisual; es en la colaboración y la articulación de redes de conocimiento donde los fans alcanzan su mayor potencial. Ya sean *online* u *offline*, las

comunidades de fans son importantes porque “forman espacios sociales que mantienen activo el compromiso de los fans” (Jenkins, Ford & Green, 2015: 153).

Como vemos, un fan ya no es un simple espectador, sino que puede ocuparse de muchas otras cosas. Henry Jenkins en su libro *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración* (2006: 162) indica que el fan, actualmente “ya no es un teleadicto [sino que] decide qué, cuándo y cómo ve los medios. Es un consumidor mediático, puede que incluso un fan de los medios, pero es también productor, distribuidor, publicista y crítico mediático. Es la viva imagen de la nueva audiencia interactiva”. Hoy en día, las audiencias se han apropiado de las herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías y las usan a su favor para aumentar su nivel de participación, especialmente en la web. Las prácticas sociales y culturales (y las innovaciones tecnológicas relacionadas que crecieron a su alrededor), de las que son parte los fans, constituyen lo que puede denominarse una *cultura en red* (Jenkins, Ford & Green, 2015). Este término no sólo hace referencia a la cultura que se gesta en internet, sino en la facilidad de conexión y contacto entre los usuarios que, haciendo uso de estas nuevas tecnologías a su favor, tejen redes de conocimientos e información.

Los fans, entonces, ya no se limitan a quedarse en casa, ver su programa favorito por las noches y, de vez en cuando, crear o escribir algo sobre su programa favorito para ellos mismos. Son productores, escritores, creadores, artistas, etc. que están totalmente comprometidos con el producto mediático al que siguen y, por lo tanto, ya no se conforman únicamente con ver lo que sucede en él, quieren intervenir, ayudar, dar ideas, cambiar las cosas que no les gustan. Como dice Jenkins (2006: 53) “el reino de los fans es una forma de apropiación y relectura de los textos mediáticos al servicio de diferentes intereses, un modo de transformar la cultura de masas en cultura popular”. Este reino o *fandom* va creciendo y diversificándose cada vez más, pasando de ser un grupo oculto y estigmatizado hace 25 años a formar parte de la cultura dominante actualmente.

Nos detenemos en la “apropiación” y “relectura” que hacen los fans de los productos mediáticos puesto que es hacia donde se orienta el presente trabajo. Especialmente, en el caso de la producción de *fan fiction* esta tiene como punto de partida la historia creada por el autor original (sea este una sola persona o un conglomerado mediático), y desde ahí rellenar espacios en la trama, inventar finales alternativos, redescubrir el pasado de los personajes, plantear situaciones

que no aparecen en la historia original, etc. Sea un libro, una película o una serie, siempre contarán con un grupo de fans que estén dispuestos a resolver cualquier enigma que se plantee, saber todo al respecto y hacer suyo el relato al punto de completar o expandir el universo narrativo. Los fans escritores reimaginan y rescriben la obra original “ampliando el espectro de significados que circulan alrededor del texto primario” (Jenkins, 2006: 168). En muchos casos estas nuevas historias se nutren de la experiencia y deseos personales de cada fan-escritor.

Las bases y conceptos claves para estudiar la relación entre fans, *fan fiction*, la obra original y el autor original se establecerán en el apartado correspondiente el marco teórico, a partir del enfoque de la Estética de la Recepción y la Narratología. Para ello, algunos estudios que fueron tomados en cuenta son los de Umberto Eco (1996), Jauss (1967), Ricoeur (1985; 1997), Cumberland (2003), Fokkema & Ibsch (1988), Bakhtin (1986), Iser (1987), Barthes (1993). A la luz de las ideas de estos y otros autores se estudiará la recepción de la serie *Juego de Tronos* y los libros *A Song of Ice and Fire* (ASOIAF) por parte del *fandom* en FFN, cómo completan o expanden el universo ficcional de la obra y su relación con el autor primario, George R.R. Martin.

Finalmente, hay que mencionar la relevancia del caso de estudio elegido para este trabajo. En las páginas siguiente nos encontraremos con conceptos como el de *Obra Abierta* (Eco, 1996) o ideas sobre cómo el lector completa o rellena los espacios dejados por el autor en su obra. Esto es mucho más evidente en el caso elegido al tratarse de, tanto en el libro como en la serie, de un producto inacabado. Si una obra literaria o audiovisual “terminada” puede ser aún llenada, expandida, explorada o reescrita por fans, con mayor razón una que todavía no está terminada. *Juego de Tronos/A Song of Ice and Fire* son productos que gozan de una enorme popularidad en el mundo y los fans pueden contarse por miles o tal vez millones. Muchos de estos fanáticos llevan esperando años o más de una década por conocer el desenlace de su historia favorita; sin embargo, a la fecha (junio de 2017), aún quedan dos libros por ser publicados en el caso de la saga literaria y dos temporadas en el caso del *show* televisivo. Existen muchas teorías y especulaciones dentro del *fandom*, pero se desconoce el final oficial de la historia. Esto alimenta e impulsa con mayor fuerza la producción de *fan fiction* y otros tipos de *paratextos* con la finalidad de completar ese universo ficcional.

2. MARCO TEÓRICO

Antes de entrar en el análisis de las *fan fiction*, las comunidades de fans y su relación con el autor canónico es necesario establecer el enfoque desde el cual se realiza este trabajo y algunos conceptos clave que guiarán el análisis e interpretación de los resultados.

2.1. Estética de la recepción

Primero, hay que mencionar que el enfoque utilizado será el de la Estética de la Recepción. Esta corriente pone el énfasis en el papel activo del lector o receptor en el proceso de lectura o de recepción (Jauss, 1987). Es decir que una obra adquiere significado e importancia de acuerdo al receptor y cómo la recibe, lee e interpreta. Esta forma de pensar la literatura y su impacto en la sociedad nace algunas décadas atrás y tienen como sus principales representantes a dos pensadores alemanes: Hans Robert Jauss y Wolfgang Iser.

Si bien los primeros estudios de recepción aparecen un poco antes, según Wolf (1992) el análisis de la recepción comienza a generalizarse en la segunda mitad de los ochenta y definía un grupo heterogéneo de estudios que postulaban la coexistencia en el texto de diferentes interpretaciones, la importancia del contexto y el carácter limitado de los efectos de los medios (citado en Lacalle, 2001). Ideas clave que guía los estudios de recepción para entender la importancia del lector y su relación con la obra desde un nuevo punto de vista.

Respecto al grupo heterogéneo de estudios, desde los cuales se nutre la Estética de la Recepción, estos según Charo Lacalle (2001) son aportaciones de diversos campos como las perspectivas etnográficas o de la psicología cognitiva, los principios y conceptos de la semiótica y de los estudios culturales. De esta manera, los estudios de recepción postulan la influencia limitada de los medios en contraposición a los paradigmas de la comunicación de masas de décadas anteriores que giraban en torno a la idea del incuestionable poder de estos.

Este enfoque lleva el nombre de *estética* y no, tal vez, *retórica*, puesto que el término pretende englobar, como tema, la exploración de las múltiples maneras en que una obra, al actuar sobre un lector, lo *modifica* –siendo este uno de los principios en los que se basa la recepción. Este ser afectado tiene de notable: que combina, en una experiencia de tipo particular, una pasividad

y una actividad, que permiten designar como *recepción* del texto la propia *acción* de leer (Ricoeur, 2009). El lector no es únicamente concebido como un ente pasivo en el proceso de lectura, se habla de *recepción*, entonces, a partir de entender el papel activo de quien lee y la acción que el texto tiene en él.

Hans Robert Jauss, uno de los representantes más importantes de la Estética de la Recepción, introduce las bases para esta por medio de su conferencia, en 1967, dictada en la Universidad alemana de Constanza² y cuyas palabras fueron recogidas y publicadas en el texto *La historia de la literatura como provocación a la ciencia literaria* (Jauss, 2000). En aquel discurso, Jauss habla de la historia de la literatura y propone un nuevo paradigma para entenderla. Según él, esta es “un proceso de recepción y producción estética que se realiza en la actualización de textos literarios por el lector receptor, por el crítico reflexionante y por el propio escritor nuevamente productor” (Jauss, 2000: 168). Es decir, pone al lector en el centro de la historia de la literatura –y no al escritor o la obra misma, como hasta ese momento había sido– y los textos literarios son interpretados, actualizados y adquieren significado a partir del proceso de recepción.

Para Jauss, la evolución literaria –es decir, el paso de una obra a otra posterior– está determinada por la recepción (activa) que ve en la obra problemas no resueltos y que, en consecuencia, exige la producción de una nueva obra (2000). Es así que, en la historia de la literatura, cada obra o conjunto de ellas (con determinada calidad y validez) genera necesariamente la producción de una nueva, que actualiza, completa o responde a la antigua³.

Pero, ¿cómo determinar tal calidad de una obra? Al respecto Jauss (2000) –y en esto se basa la Estética de la Recepción– señala que esta no proviene únicamente de las condiciones de origen biográficas o históricas de la obra, ni tampoco del lugar ocupado en el desarrollo del género, sino de criterios, difíciles de captar, de efecto, recepción y gloria póstuma. Con esto se refiere a que el valor o calidad de la obra no es determinado, exclusivamente, por quien la escribió, el momento o las condiciones en que fue escrita; sino, también, y en principal medida, por la

² Muchos consideran esta conferencia como el acto de fundación para la Estética de la Recepción.

³ Hecho que es importante conocer para, más adelante, comprender la respuesta y producción de *fanfiction* por parte de los fans.

recepción que tiene entre la audiencia, el efecto sobre ella y la relevancia que pueda tener sobre futuras obras.

De esta manera, la relación entre obra y lector –como se detallará más adelante– no va en una sola dirección. Al contrario, se trata de un diálogo y una relación activa, según lo postulado por la Estética de la Recepción. Wolfgang Iser en su obra *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett* (1974), manifiesta que al considerar o establecer un juicio de valor sobre una obra literaria, se debe tomar en cuenta no únicamente el texto –o los aspectos biográficos e históricos, como mencionaba H.R. Jauss– sino que, en igual medida, las acciones involucradas al reaccionar ante el texto. Es así que, nuevamente, el texto adquiere su significado y valor a partir de su recepción o, en la línea de lo postulado por Iser, de la reacción que produce en quien lo lee.

Al respecto, Mijail Bajtin, a través de su obra *Estética de la creación verbal* (1985), apoya lo dicho por Iser cuando considera que toda obra es una réplica de un diálogo y está orientada hacia la respuesta de otro(s); y, como tal, puede adoptar formas diversas en su réplica. Dentro de este diálogo literario entre obras, cada una de ellas forma parte una larga “conversación”. Estas *obras-enunciados*, denominadas así por Bajtin (1985), se relacionan entre sí al responder a unas y ser contestadas por otras.

Esta idea de diálogo literario entre obras será relevante para entender la relación entre la obra canónica –en este caso *Juego de Tronos/ASOIAF*– y las *fanfiction*. Siendo, en este diálogo, las segundas una respuesta a las interrogantes y espacios vacíos que deja la obra principal.

Es esta lógica de pregunta y respuesta la que, de acuerdo a la Estética de la Recepción, permite la recepción de la obra literaria. Al igual que Bajtin, Paul Ricoeur (2009: 889) manifiesta que “toda obra no es sólo una respuesta ofrecida a una pregunta anterior, sino, a su vez, una fuente de nuevas preguntas”; pero la obra no solo se mueve de forma diacrónica (hacia el pasado y futuro), sino también se manifiesta en el presente de forma sincrónica. Con esto Ricoeur nos dice que todo texto literario mantiene una relación, a su vez, con otras obras y productos literarios contemporáneos o en su misma línea de tiempo; como el texto original y las creaciones hechas por fans que coinciden en el mismo tiempo de la obra.

A propósito de la dialéctica entre obra y lector, Ricoeur (2009) señala tres elementos que hacen del proceso de lectura una experiencia activa: la significación del lector, es decir el sentido que brinda el que lee a la obra; el exceso o inagotabilidad de sentido del texto con su gran abanico de posibilidades y significados; y la “buena” distancia o lectura de la obra como el tiempo o momento en que es recepcionada. Este juego o relación entre lector y obra es posible a partir de que el autor deja los espacios y recursos necesarios en el texto para que el público los rellene y de un sentido.

Si entendemos que toda obra es pensada o configurada de una manera específica por el autor⁴, es únicamente en la lectura (o recepción) del texto cuando el dinamismo de configuración termina su recorrido y una vez leído, por medio de su acción efectiva, el texto es refigurado (Ricoeur, 2009). El lector lee y recibe, a través de la configuración de la obra, lo que esta tiene que decir; a partir de ese momento, después del proceso de lectura –cuando el mundo de ficción del texto se encuentra con el mundo real del receptor– el mismo lector refigura y dota de sentido lo leído. La obra no puede, entonces, alcanzar su sentido o significado último si no es mediante la recepción e interpretación de la audiencia.

Ricoeur también dice, al hablar de la novela moderna, que todo “acto de lectura tiende a convertirse en una réplica a la estrategia de recepción... esta estrategia consiste en frustrar la expectativa de una configuración legible inmediatamente y en colocar sobre las espaldas del lector la carga de configurar la obra” (2009: 883). A diferencia de los textos clásicos y antiguos, la tendencia y la estrategia del autor en los textos modernos es ocultar o no hacer tan obvia la estrategia de configuración del texto, es confundir, marear y dejar la responsabilidad de configuración al lector. Se trata, entonces, de una obra mucho más abierta a la interpretación y con diversos sentidos a ser (re)descubiertos por quien lee el texto.

2.2. Obra abierta

Precisamente, uno de los principios en los que se basa la Estética de la Recepción es el de pensar el texto literario como una *obra abierta* o inacabada. Muchos autores han reflexionado y

⁴ Sobre esta idea se retornará más adelante con motivo del concepto de autor y lector modelo o ideal.

establecido su punto de vista al respecto de este concepto. W. Iser (1974), hablando desde la postura del lector, señala que este es el que debe llenar los vacíos y ausencias en un texto – dando a entender así que un escrito es siempre un producto inacabado que debe ser completado por el receptor. Además, sobre la relación dialógica antes mencionada entre lector y obra, se dice que el mensaje que se transmite se da en una doble dirección, ya que al tiempo de recibirlo el lector lo está componiendo, completando o elaborando una respuesta.

Si bien el autor crea y da origen, cada vez, a un texto nuevo –que como ya se ha mencionado no es totalmente independiente, sino que se relaciona y dialoga con otras obras tanto diacrónica como sincrónicamente– se puede decir que no es este el que pone el “punto final” a la obra. La estructura y configuración que obtiene el texto del autor no es más que un punto de partida y un abanico de posibilidades ofrecidos al lector, quien, a través del proceso de lectura, busca dar sentido a lo que lee y completar la narración.

En este sentido, Roman Ingarden (citado en Ricoeur, 2009: 881) habla de *lugares de indeterminación* para referirse a los espacios o lagunas que presenta la obra y que el lector, por medio de su imaginación y experiencia previa, debe figurar; entre ellos personajes y acontecimientos. Cuando un texto describe o habla de un personaje es la persona que lee quien completa la imagen virtual del personaje en su mente. Así mismo, si en la obra se emplea, por ejemplo, una elipsis para narrar un suceso, el lector completará o figurará aquello que el texto ha omitido.

Uno de los académicos que más ha reflexionado sobre el texto como una obra abierta es Umberto Eco. A través de sus conferencias llamadas *Seis paseos por los bosques narrativos* (1996) para la Harvard University, y posteriormente publicadas en forma de libro, Eco manifiesta que “toda ficción narrativa es necesaria y fatalmente rápida, porque –mientras construye un mundo, con sus acontecimientos y personajes– de este mundo no puede decirlo todo. Alude, y para el resto le pide al lector que colabore rellenando una serie de espacios vacíos” (1996: 11). Entonces, tenemos que es labor del lector completar aquellos espacios que el autor deja en la obra. Un texto literario, con un número de páginas limitado, jamás puede decir todo sobre la historia que cuenta. Se limita a narrar sucesos clave seleccionados y organizados por el autor con una intención comunicativa para con el receptor. Sin embargo, todo texto requiere del lector (o los lectores) para completar lo no dicho explícitamente por el

autor e incluso para alcanzar un nuevo sentido y expandir su universo ficcional. Si una obra dijera por sí sola todo lo que hay que decir, no sería esta de mucho interés para los lectores, puesto que no tendrían mayor trabajo que hacer con ella.

Si hablamos del caso de estudio del trabajo, podemos decir que se trata de una obra doblemente abierta en el sentido de que, además de la ambigüedad y los espacios que presenta toda obra, particularmente esta (aún) se encuentra abierta puesto que todavía no ha sido concluida por el autor canónico. En el caso de *Juego de Tronos* la necesidad de completar la historia es aún mayor al estar la obra, todavía, inconclusa –como se hizo notar en la introducción del trabajo. Los fans se ven invitados a completar, tanto los espacios de la historia, como el final aún no divulgado de la serie. Esta tarea se realizará, en el caso de este trabajo, a través de la producción de textos *fan fiction*.

Pero no se trata de únicamente completar lo que el texto no dice, el lector va mucho más allá y muchas veces –como fan de la historia– busca expandir el universo ficcional de la obra. Además, no se presenta una sola forma de rellenar los espacios de un texto. Umberto Eco (1996) dice que al referirse a “obras abiertas”, él piensa precisamente en obras literarias que pretenden presentarse ambiguas como la vida misma. Esta ambigüedad, frecuente en las novelas modernas, se abre a muchas posibilidades de interpretación y significación por parte de los lectores, de acuerdo a los conocimientos y experiencias de cada uno de ellos.

Aunque el concepto de *obra abierta* es pensado, inicialmente, para una obra literaria, este se puede transportar a los productos audiovisuales como películas o series de televisión. Charo Lacalle (2001) menciona que el concepto de Eco es uno de los pilares al momento de estudiar las relaciones que mantienen espectadores con productos televisivos como *soap operas* – aunque podría extenderse a otros formatos– y analizar cómo la audiencia reconstruye el sentido de los programas televisivos a partir de mensajes plurales y abiertos a más de un tipo de interpretación, es decir ambiguos como en los textos literarios.

Gracias a esta apertura de la obra es que el lector/espectador se puede involucrar más en ella. Como se dijo, si el receptor no tuviera nada que completar, no se vería forzado por la obra; se enteraría de los datos y acontecimientos narrados por esta, pero no haría uso de su imaginación ni proveería al texto de la coherencia y significación que requiere. Como Wolfgang Iser señala,

“la parte escrita del texto nos da el conocimiento, pero es la parte no escrita la que nos da la oportunidad de imaginarnos cosas” (1978: 41). Es esta acción de imaginación, durante el proceso de lectura, la que reconstruir y figurar los datos que el texto ofrece y que, a partir de ello, nos permite ofrecer una interpretación de lo leído (o visto).

Sin embargo, este proceso de lectura, imaginación e interpretación no será el mismo para cada persona. Un texto literario es todo un universo de significaciones que no puede ser agotado por una sola lectura. Cada lector completará los vacíos de la manera que él crea necesario y, de esta manera, creará su propio camino de significación, excluyendo las otras posibilidades ofrecidas por la obra (Iser, 1978). Tenemos, entonces, que cada lectura del texto es única y diferente ya que el lector, el momento y condiciones en que se aproxime a la obra no serán las mismas. Incluso cuando sea la misma persona que lea la obra por segunda vez, la interpretación y los espacios que llenará no serán exactamente los mismos. Si usamos el término de Eco (1996), los caminos que tome el lector en el *bosque narrativo* no serán cada vez los mismos, puesto que algunos ya los habrá recorrido antes y, durante una segunda lectura, elegirá otros.

2.3. Audiencia activa

Se ha dicho, entonces, que la estética de la recepción supone un *receptor activo*. En consecuencia, Henry Jenkins en su libro *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la participación* acuña el término de *audiencia activa* sobre el cual señala que “las nuevas tecnologías están permitiendo a los consumidores medios archivar, comentar, apropiarse de los contenidos mediáticos y volver a ponerlos en circulación” (2009: 10). Ya no se trata únicamente de consumidores –fans en este caso de estudio– pasivos, sino que hacen, producen y crean a partir de su objeto de culto y, para ello, hacen gran uso de las nuevas tecnologías e internet.

El texto, dentro de su configuración, contempla y exige algunas competencias del lector. Primero, presupone e incita la imaginación del lector a que “resuelva las cosas por sí mismo, ya que la lectura es un placer sólo cuando es activa y creativa” (Iser, 1978: 34). De esta manera, se espera un lector activo que da un nuevo significado a la obra, que es precisamente lo que se pretende analizar: la recepción de *Juego de Tronos* por parte de los fans y cómo reinterpretan la obra original a partir de la creación de *fan fiction*.

La presencia y el rol del lector son imprescindibles para la significación y valor de la obra. Sin lectura y apropiación del texto por parte del receptor, no puede desplegarse el mundo de posibles significados dentro de la obra. Esto se da, según explica Bajtin en su obra *Estética de la creación verbal* (1985), porque el oyente o lector, al interpretar el significado del discurso, toma con respecto a este una activa postura de respuesta. Independientemente del grado de participación o involucramiento del lector, todo acto de comprensión de un discurso (como una obra literaria) tiene un carácter de respuesta. En el momento en que se comprende el texto, así como durante el proceso de lectura, la obra está generando una respuesta en quien la lee; esta puede ir desde la posición que adopta el lector respecto al texto, como dialoga o lo completa, hasta qué acciones iniciará al respecto –por ejemplo, escribir un texto *fan fiction* como respuesta a la obra que acaba de leer.

Así mismo, sobre este concepto de *lector* o *audiencia activa*, un investigador sobre el mundo de los fans y la televisión como Jonathan Gray, en su publicación *Television Studies*, deja constancia de cómo hoy en día los consumidores pueden ser, simultáneamente la audiencia de un producto televisivo y, a su vez, productores de vídeos, *fan art* o *fan fiction* (Gray & Lotz, 2012). Estas audiencias no se contentan con recepcionar su programa favorito cada semana, sino que su activa postura de respuesta los impulsa a ir más allá y producir contenido respecto al universo del que son seguidores.

Mientras se habla de un lector o audiencia activa, también, para otros teóricos, existe la noción de *lector* (y autor) *implicado*. En la historia de la literatura, sobre todo en la época contemporánea, van apareciendo y mezclando nuevos géneros, y muchas veces el carácter de ambigüedad de la obra va ganando terreno. Paul Ricoeur habla, en su obra *Tiempo y narración* (2009), sobre cómo la lectura ha dejado de ser un viaje confiado donde el narrador acompaña al lector en su recorrido por el texto; al contrario, las obras contemporáneas exigen un lector sospechoso que desconfía de la estrategia del autor/narrador y que incluso lucha contra él.

Tanto narrador y lector se encuentran, entonces, en el texto y, como se mencionó, ya no caminan juntos necesariamente. Es dentro de estos caminos narrativos y estrategias literarias de la obra que encontramos la noción de *lector implicado* –diferente al lector real– el cual viene a ser el rol o función asignados al lector por el texto (Ricoeur, 2009). Se trata así de un conjunto de instrucciones o expectativas en el texto para el lector real.

Por otro lado, completando esta dualidad, Ricoeur (2009) menciona al *autor implicado*, al igual que el *lector implicado*, este es otra categoría literaria compatible con el texto. Este autor viene a identificarse con el estilo singular del texto, con la voz en él. De esta manera, el autor real de la obra se disuelve o pasa a ser, como forma de estrategia, el *autor implicado* dentro del texto.

A través de estas dos categorías vemos la relación entre autor y lector, uno busca persuadir y guiar al otro a través del texto por medio de ciertas estrategias literarias, el otro busca encontrar su propio camino narrativo de acuerdo a sus gustos, conocimientos y experiencias; lo que produce una posición activa de lectura y una respuesta. Pero también, nos dice Bajtin (1985), el emisor o autor prevé y espera una comprensión activa de la obra y una respuesta; esta puede traducirse en una posición al respecto, algún tipo de participación u otra reacción.

2.4. Lector modelo

Hasta ahora se ha hablado de un lector o audiencia activa y de la figura de lector/autor implicado dentro del texto, pero hay que mencionar que no todos los lectores –ni las lecturas de un texto– son iguales. Existen diferentes tipos de lectores y audiencias –que van más allá de una clasificación sociodemográfica– como audiencias asumidas, audiencias hipotéticas, audiencias potenciales (Gray & Lotz, 2012), pero el término que interesa para este estudio es el de audiencia o lector ideal, o de acuerdo a la definición de Umberto Eco: lector modelo.

En su obra *Seis paseos por los bosques narrativos* (1996), U. Eco distingue entre dos conceptos: lector empírico y lector modelo. Sobre el primero, sostiene que puede ser cualquier persona cuando lee una obra; este lector es libre de leer el texto de diversas maneras, sin ninguna regla que se le imponga. Se trata de todo lector que consume un texto y se aproxima a este con sus propias motivaciones, gustos e intereses; las cuales pueden o no tener directa relación con la obra leída.

Por otro lado, Eco habla del lector (o espectador) modelo y sobre él dice que es “un lector-tipo que el texto no sólo prevé como colaborador, sino que incluso intenta crear [acaso a través de estrategias como la del lector implicado]⁵” (1996: 17). Este lector o espectador es el que ha sido

⁵ Texto en corchetes agregado por mí mismo.

pensando por el autor al momento de crear su obra; una persona dispuesta a seguir el juego y reglas que le presenta la obra y que tiene un conjunto de conocimientos y experiencias que le permiten comprender el texto y sus referencias tal como el emisor las ha pensado. Por ejemplo, si una novela, que narra una historia en el siglo XIX, habla de una celebración o festividad ocurrida en Londres durante esos años, el lector modelo será alguien que, entre otras cosas, tenga un conocimiento suficiente de las actividades y modos de vida de la sociedad inglesa de esa época.

El lector modelo de Eco es parte importante de la estrategia narrativa del texto en el sentido que es el colaborador o participante ideal para entrar en el juego de lecturas y referencias que cada obra plantea. Es quien tiene todos los conocimientos, experiencias y aptitudes para emprender el viaje narrativo que un libro propone. Buscará no solo saber el final de la historia, sino rellenar cada espacio, recorrer cada camino narrativo y conocer las instrucciones y deseos del autor que lo guía en su lectura.

2.5. Horizonte de expectativas

Si se habla de un lector modelo, es inevitable vincularlo a otro concepto clave de la Estética de la Recepción como el de *horizonte de expectativas*. Hasta ahora se dijo que el texto prevé y/o busca construir un tipo de lector ideal o modelo que sea capaz de dialogar perfectamente con la obra; con este motivo se le exigirá al lector tener un grado de conocimientos y experiencias previas suficientes para la comprensión de la obra –tal cual el autor lo ha pensado– y un interés o gusto en particular por el relato y las posibilidades que ofrece. Es a este conjunto de aptitudes que se espera del lector al que puede llamarse *horizonte de expectativas*.

Hans Robert Jauss, uno de los fundadores de la Estética de la Recepción, fue quien esbozó este término desde sus primeros trabajos. Para Jauss (2000) este concepto se trata de un sistema de expectativas que surge para cada obra, desde el momento de su aparición, y que incluye elementos como el conocimiento del género o el tema abordado por el texto. Se trata, entonces, de una sistema que engloba “todo lo que se espera de...” y se da tanto por el lado del autor, como del lector; siendo la obra el elemento central en ambos casos.

Es así que para Jauss no hay uno, sino dos tipos de *horizontes de expectativas*. El primero es el *horizonte* del autor. Son los conocimientos, experiencias y aptitudes que el autor piensa debe tener el lector modelo para su obra. Este horizonte es fijo —es decir no cambiará con el tiempo— y se encuentra inscrito en la obra. Al momento de crear el texto, el autor tiene en mente quiénes leerán esa obra y en base a ellos utilizará un lenguaje y unas estrategias lingüísticas determinadas, además de dejar reglas y códigos implícitos en el texto para que el lector imaginado encuentre durante su lectura.

Un segundo tipo de *horizonte* será el del lector. Se trata de las *expectativas* —entendidas como conocimientos, experiencias y aptitudes— que tiene el lector con respecto a la obra. Al momento de aproximarse y dialogar con un texto, el lector siempre dispondrá de alguna referencia o conocimiento previo ya sea del género literario, del tema, el contexto histórico, el autor u otro. Aquello que el lector sabe de antemano y espera encontrar en la obra será entendido como su *horizonte de expectativas*. Este segundo *horizonte*, a diferencia del primero, sí cambiará a lo largo del tiempo puesto que la lectura de la obra será distinta dependiendo del momento y contexto en que sea leída. No será lo mismo leer *Don Quijote de la Mancha* el año que fue publicada la novela que en la actualidad; así como el *horizonte de expectativas* del lector será diferente entre alguien acostumbrado a leer novelas de caballería y alguien que recién se interna en este mundo literario.

Pero el concepto de *horizonte de expectativas* no solo es importante para entender la relación entre autor, obra y lector —o emisor, enunciado y receptor— sino que también permite entender la relación histórica de cada texto literario con sus pares. Cada nuevo texto que surge contribuye a reforzar o modificar el género al que pertenece a través del *horizonte* de los lectores. Si una persona lee un nuevo texto sobre novela negra, esta se acercará a la obra a partir de sus conocimientos y referencias previas a ese género y esperará unas “reglas de juego” típicas del mismo. Sin embargo, si este texto busca innovar o transgredir el género, probablemente contribuya a generar un cambio de *horizonte* en el lector, lo cual contribuye a la evolución del género propio. Al igual que si la obra propone las mismas reglas que sus predecesoras, reforzará la estructura del género literario.

Incluso, dentro de la evolución literaria y la dinámica entre obras y lectores, Jauss manifiesta que “puede ocurrir que un significado virtual de la obra permanezca desconocido hasta que la

“evolución literaria”, con la actualización de una forma más reciente, haya alcanzado el horizonte que ahora permite encontrar el acceso a la comprensión de la forma más antigua desconocida” (2000: 193). Es así que el significado y valor de una obra puede verse afectado con la actualización o cambio de su *horizonte de expectativas*. Al cambiar el contexto y momento determinado en que es leída, así como a través de un lector diferente, la significación y comprensión del texto variará, descubriendo un nuevo valor literario para la obra.

2.6. Relación texto-lector

Con lo dicho hasta ahora, queda en evidencia la vital importancia de la relación dialógica entre obra y lector en la historia de la literatura. La Estética de la Recepción concibe un lector que no solo reacciona a causa de la obra, sino que le aporta significación. Desde esta perspectiva, la obra literaria, y su posición en la historia de la literatura, no puede ser concebida sin la participación activa de aquellos a quien va dirigida, es decir el público. El texto, por sí solo, no es nada sin la acción efectiva que tiene sobre la audiencia, y esta supone la *recepción* de la obra (Jauss, 2000).

Este encuentro entre texto y lector, para algunos autores como Wolfgang Iser, es lo que da vida al texto literario. Se trata de una convergencia virtual –que no llega a identificarse ni con la realidad de la obra ni de la audiencia– que no puede ser identificada exactamente (1978). Por medio de esta relación, el texto instruye y da la posibilidad al lector de tener la capacidad de recrear o figurar los mundos e imágenes virtuales que la obra presenta en sí misma. Esto es posible cuando el texto y la imaginación de quien lee entran en contacto. Como se mencionó antes, el texto busca y espera ser interpretado por el público y, para ello, le ofrece una serie de reglas e instrucciones que lleva en su estructura.

Respecto a la relación entre obra literaria y lector, H. R. Jauss (2000) nos dice que esta presenta implicaciones tanto estéticas como históricas. Consistiendo, las implicaciones estéticas, en que la recepción de una obra, por el lector, incluye ya una comprobación o juicio del valor estético en comparación con otras obras ya leídas. En el diálogo que establecen texto y público será inevitable que el segundo compare y establezca una valoración al leer el primero, esto se dará tomando en cuenta a los textos leídos anteriormente por esta persona.

Por otro lado, las implicaciones históricas son evidentes en la medida que la comprensión de una obra va variando o va en aumento a lo largo del tiempo, de acuerdo a las generaciones de lectores que la reciben (Jauss, 2000). Unos primeros lectores comprenderán y aportarán cierto grado de significación a una obra, la siguiente generación ya no empezará desde cero, sino que tomará lo comprendido por los primeros lectores y lo aumentará o modificará. Como consecuencia de este proceso, el valor e importancia de un texto literario se verá modificado en la historia de la literatura y dentro del género al que pertenece.

Ahora, si hablamos de la historia de la literatura, la posición que cada obra ocupa en ella y cómo dialoga cada texto entre sí, hay que tener en cuenta la forma en que el público se acerca a cada escrito. Al respecto, Henry Jenkins señala, en su libro *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*, que “toda lectura es en esencia una relectura, puesto que recurrimos a códigos culturales y a supuestos sociales adquiridos a través de nuestros encuentros previos con otros textos” (2010: 87). Estos códigos culturales y supuestos sociales, dentro de cada lector, pueden ser entendidos dentro del concepto, ya mencionado, del *horizonte de expectativas*; por lo tanto, será este *horizonte* el que sea responsable de este proceso de relectura frente a cada nueva obra. Así como un autor, al momento de escribir una nueva obra, se nutre de su propio *horizonte* de obras consumidas por él con anterioridad; el lector, al entablar un diálogo con un nuevo texto, recurrirá o retomará a diálogos con textos anteriores.

No solo encontramos este acto de relectura al leer una nueva obra, sino que, obviamente, se da cada vez que volvemos a una obra ya leída anteriormente. Sin embargo, el libro leído y lo que se encontrará en él no será siempre igual. El *horizonte de expectativas* del lector será diferente en cada lectura y, por lo tanto, cada vez se encontrarán nuevos significados.

De acuerdo a lo expuesto en los párrafos anteriores, existe un diálogo, entonces, entre obra, lector y nueva obra. Esta relación puede apreciarse en la conexión entre emisor, enunciado y receptor, en las preguntas planteadas por el texto y las respuestas del lector, así como en los problemas colocados por el autor en su obra y las soluciones que da el público a estos (Jauss, 2000). Esta relación es innata al carácter comunicativo y dialógico de la literatura.

El diálogo entre lector y obra se da mediante el proceso de lectura, mientras el texto es consumido por el público. Sin embargo, es en el acto de apropiación de la obra —que realizan

los fans— donde se da un consumo final o definitivo del texto. Esta apropiación por parte de los fans, o de una audiencia muy comprometida, se traduce en creación de diversas maneras (Gray, 2010). Así, el consumo y apropiación de una obra literaria provoca la producción de nuevo contenido, por parte del público más involucrado; siendo, en el caso de estudio de este trabajo, la escritura de *fan fiction* el resultado de este consumo final.

De esta manera, los fans, siendo el tipo de lectores principales que estudiará este trabajo, no se limitan a leer y encontrar los significados de la obra de la manera en que el autor lo ha imaginado. Tampoco buscan solo completar la *obra abierta* de la que se ha hablado, sino que su actividad va más allá, buscan apropiarse de la obra, reelaborarla y expandirla, todo ellos ajustándolo a su *horizonte de expectativas*. Es así que los fans no son un simple público o audiencia de los textos, sino que se convierten en participantes activos en la construcción y circulación de significados textuales (Jenkins. 2010).

2.7. Fans y cultura participativa

Llegado a este punto del trabajo es necesario establecer la diferencia entre el público o lectores en general y los fans. Como ya se mencionó en el párrafo anterior, un fan es un tipo especial de público, destacándose su acción, participación y producción como elementos característicos de esta clase de audiencia; la cual, a lo largo de las últimas décadas, ha pasado de ser un grupo marginal en la sociedad, a estar en el centro de la cultura mediática actualmente.

Si hablamos de fans, sus comunidades y prácticas, es inevitable mencionar y tomar como base el trabajo de Henry Jenkins. Este académico es el punto de parte de la imagen que hoy en día se proyecta sobre el mundo fan. Antes de las publicaciones de Jenkins, los fans no eran vistos como un tema serio o central de investigación en los estudios mediáticos o de comunicación. Al contrario, usualmente se hablaba de ellos como personas marginales, de gustos y prácticas raras y de carácter obsesivo.

Es a partir de *Piratas de Textos*, obra clave de Jenkins publicada por primera vez en 1992, que la visión de los fans cambia. Desde este texto, Henry Jenkins se define a sí mismo, además de académico, como un fan más. Era, pues, la primera vez que un fan hablaba de otros fans y sus prácticas desde un trabajo teórico. Previo a esta obra, los investigadores que hablaron del mundo

de los fans siempre trataron o declararon tener una postura “neutral” por este mundo –es decir, nunca confesaron ser parte de una comunidad fan o considerarse uno (Jenkins, 2010).

De acuerdo a Jenkins, un fan no es solo un espectador o lector habitual, sino que traduce su seguimiento practicando algún tipo de actividad cultural, compartiendo pensamientos y sentimientos sobre los contenidos que consume o haciéndose miembro de una “comunidad” de fans con intereses compartidos (2009). Ser fan implica ser un consumidor activo y no solo eso sino, también, tener un vínculo emocional con la obra. Es esa pasión por el producto mediático que consumen lo que mueve a los fans a ser cazadores de información, piratas de textuales, creadores, artistas y mucho más respecto al producto de su devoción.

No se puede separar la dimensión emocional de las acciones de los fans. Lo que hacen es por amor y pasión al universo narrativo del que son seguidores. Ser fans no es su trabajo, no tienen obligación de serlo, sin embargo muchos dedican una buena cantidad de su tiempo para asuntos relacionados al programa o texto del que son fans. Al mismo tiempo, no se puede ser fan sin hablar del consumo que deviene en producción o del encuentro con la obra que suscita participación en la cultura mediática.

Aún antes de la llegada de internet existían los fans, se comunicaban entre ellos y se las ingeniaban para consumir sus programas favoritos y producir contenido extra. Las cintas de vídeo, los *fanzines* y las reuniones o convenciones de pequeños grupos de fans era la forma que existía este tipo de público. Es con la llegada de internet es que logran mayor notoriedad y sus formas de interacción aumentan exponencialmente. En las últimas décadas, ser un fan ha pasado de ser algo un bicho raro a algo completamente normal y de lo que participan muchas personas. Todo el público es fan de algo: obras literarias, series, películas, comics, etc. Con el auge de las nuevas tecnologías, internet se ha convertido en el espacio de encuentro para todas las comunidades de fans. Gracias a su velocidad y gran oferta de posibilidades, la web es el espacio ideal para el encuentro de fans y la circulación de su producción.

Si antes se mencionaba la relación dialógica que existe entre público y obra, esto se da especialmente con los fans y los productos mediáticos de los que son seguidores. Jenkins (2009) afirma que la cultura de los fans es dialógica, afectiva y colaboradora. El proceso de relectura, por ejemplo, es común entre los fans. Constantemente vuelven a la obra, la revisan y exploran

en todas sus posibilidades, imaginan las intenciones del autor, recurren a información extra para completar los espacios de la historia, incluso la expanden o reconstruyen. Se apropian y nutren de los contenidos de la obra original para agotar todas las posibilidades ofrecidas y, más allá de ello, dar forma a sus propias creaciones. Los fans no solo responden las preguntas del texto, sino que formulan sus propias interrogantes y buscan abrir nuevos caminos narrativos en la obra a la que siguen.

Respecto a la forma en que los fans leen o consumen una obra cabe decir que lo hacen tanto textual como intertextualmente. Es así que su placer proviene de la mezcla entre el contenido directo del producto mediático que consumen y otros productos culturales (Jenkins, 2010). Tal como los lectores comunes, cada encuentro con una obra es una especie de relectura. Cuando ven una película, por ejemplo, parte de su disfrute será los reconocer códigos y referencias a obras pasadas.

Pero los fans no solo deben ser vistos como consumidores o lectores. En los párrafos pasados se ha dicho que una de sus principales características es que también son creadores de contenidos. De esta manera, para el caso de estudio de este trabajo, podemos encontrar fans-autores que crean textos⁶ a partir del relato original. En consecuencia, los fans también participan de la cultura con sus creaciones, aunque estas no se encuentran al mismo nivel que las obras canónicas de las que se sirven. A pesar del importante espacio que ocupan los fans en la cultura popular, aún se encuentran en una situación de marginalidad respecto a las industrias mediáticas responsables de la creación de contenidos. Un fan no tendrá el mismo acceso a los medios de producción, ni los mismos recursos que las industrias culturales y del entretenimiento. En ese sentido, los fans se encuentran en desventaja, en cuanto a producción se refiere, respecto a los estudios cinematográficos, cadenas televisivas, grandes editoriales, etc.

Sin embargo, esta desventaja no ha impedido que la participación de los fans y sus producciones vayan en aumento en los últimos años y se conviertan en parte importante de la cultura popular. Un gran aliado para las audiencias han sido las nuevas tecnologías y la cultura en red, las cuales han permitido formas más complejas –que las que existían en la era pre-internet– de co-creación

⁶ Los textos creados por fans, a partir de un relato ya existente, serán llamados *fan fiction*. Sobre este término se reflexionará más adelante en el presente trabajo.

y “produtilización”, como lo ha llamado Jenkins (2015) en su libro *Cultura Transmedia, la creación de contenido y valor en una cultura en red*.

Los fans quieren, más que nunca, participar en sus historias favoritas; quieren intervenir y ser parte del proceso de creación y producción de estas; quieren poder cambiar lo que no les gusta y manipular la obra de múltiples maneras. Frente a este deseo, las empresas e industrias del entretenimiento tendrán que aprender a lidiar. Algunas están aprendiendo a escuchar la voz del público y a trabajar juntos, considerando sus ideas y permitiéndoles colaborar de alguna manera. De ahí los términos de co-creación, entre las empresas y el público; y de “produtilización” –como producción de nuevas piezas a partir del uso y apropiación de los contenidos originales– que menciona Henry Jenkins.

En el contexto actual de auge de las nuevas tecnologías, así como de los fans y sus creaciones, cobra vigencia el concepto de *convergencia mediática*, el cual va más allá de una mera revolución tecnológica digital. Según Jenkins, este “implica la introducción de un repertorio mucho más amplio de nuevas tecnologías mediáticas que permiten a los consumidores archivar, comentar, transformar y volver a poner en circulación los contenidos mediáticos” (2009: 186). Entonces, la importancia de esta *convergencia* está en las posibilidades que ofrecen al público, en este caso los fans, de no solo ser simples emisores sino almacenar, producir y circular contenidos haciendo uso de los medios que estas tecnologías ofrecen. Esto es importante para entender cómo trabajan los fans hoy en día y para el estudio de la comunidad de fans de *Juego de Tronos*, en el caso de este trabajo.

De la mano del concepto ya mencionado, aparece otro término igual de importante: el de *convergencia popular*. Como se ha hecho referencia, implícitamente, en los párrafos pasados, esta otra *convergencia* sugiere el empoderamiento e importante papel que desempeñan los consumidores, a través de los medios digitales, en cuanto a la producción, distribución y recepción de contenidos mediáticos (Jenkins, 2009). Los fans tienen, más que nunca, el poder y los medios para agruparse, organizarse, crear contenidos e influir en el producto del que son seguidores; pueden negociar y hacer escuchar su opinión.

Los fans, a través de su recepción de la obra, se apropian de ella y sus contenidos; los utilizan como punto de partida para sus propias creaciones, así como se sirven de los recursos de las

nuevas tecnologías para hacer circular su producción por diversas plataformas. Se trata de una audiencia muy activa que tiene una participación real en la cultura, puesto que su conducta va más allá del gusto por un producto mediático. Desde los sitios webs oficiales de las empresas y productoras, hasta sus propios foros y comunidades online, esta audiencia mantiene control sobre la interacción con la cultura mediática.

Lo que se ha dicho hasta ahora respecto a la acción y participación de los fans en la cultura mediática nos conduce a entenderlo en el contexto de una *cultura participativa*. Antes de hablar de las relaciones entre los fans, la relación entre los fans y los productos mediáticos, y entre los fans y las empresas o productores mediáticos; hace falta establecer que dicha *cultura participativa*, de la que son parte importante los consumidores activos, se configura en el encuentro de tres tendencias: las posibilidades y herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías a los consumidores, la propia producción mediática por parte de las subculturas, y el flujo de contenidos fomentado por los conglomerados mediáticos y la demanda por espectadores más activos (Jenkins, 2009). Es así que los fans se ven impulsados a participar desde la propia dinámica de sus comunidades, así como por la iniciativa de las empresas de generar participación –aunque controlada y limitada por ellos– de sus audiencias y, además, contando con los medios provistos por las nuevas tecnologías para hacerlo realidad.

La actividad y creaciones de los fans, inspiradas en los productos mediáticos de las compañías, entre otras cosas, sirven para alargar o renovar la vida de estos productos; pueden mantener vivas las ficciones a través de su propia producción fan o generando el interés de las empresas mediáticas en continuar la historia oficial. Casos como los de *Star Wars* o *Star Trek*, franquicias con grandes comunidades de fans, se han mantenido vigentes a lo largo de las décadas gracias a la participación y el nivel de involucramiento de sus seguidores en la conservación y producción del universo ficcional. Esto a partir de crear y propagar contenido desde las plataformas de las que disponen.

2.8. Comunidades interpretativas y *fandoms*

Toda esta participación de los fans, sin embargo, no se da aisladamente. Es decir, en la mayoría de los casos, no actúan solos sino que se mueven en grupos o comunidades. Es en estos

conglomerados de fans donde se halla su verdadero potencial participativo y creador de significado. Un único fan, con su producción e información, tiene poco o ningún impacto. Sin embargo, cuando estos consumidores se unen pueden generar un impacto en la cultura mediática.

Pero antes de hablar de las comunidades de fans, es necesario mencionar algunos conceptos que cobran valor en aquel contexto. El primero de ellos será el de *comunidades interpretativas*, de Stanley Fish, las cuales vienen a ser “agrupaciones sociales de individuos, constituidas por un conjunto de intereses, de fines y de objetivos determinados” (1980: 14). Es por medio de estas *comunidades* que se da la significación e interpretación de un producto mediático. Ya no es el consumidor individual, sino el conjunto de ellos quienes determinaran el valor de la obra a través de su interpretación conjunta. Para Lacalle (2001), este concepto cobra sentido en tanto la recepción de un texto produce placer entre varios lectores que comparten las mismas necesidades y expectativas respecto a dicho texto. En este sentido, las comunidades online nos permiten observar cómo se conforman y qué prácticas habituales tienen estas *comunidades interpretativas*.

Dentro de la actividad y relaciones en las comunidades de fans cobra importancia, también, el concepto de *inteligencia colectiva* o *comunidad de conocimiento* acuñado por Pierre Lévy en su obra *L'Intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace* (1994), sobre él dice que es el conocimiento o información disponible para toda la comunidad –que no es lo mismo que conocimiento compartido, que es la información conocida por todos los miembros del grupo. No se trata de que todos los miembros de la comunidad tengan todo el conocimiento, sino que este –construido y reunido por todos los participantes– se mantenga disponible para todos de acuerdo a sus necesidades y acciones. Esto implica aprender a convivir en un grupo donde se colabore entre los miembros y se comparta la información que cada uno dispone.

Hoy en día la información, por lo general, no es exclusiva de un solo lugar o de un solo grupo de personas. De una u otra manera se expande, circula y se comparte a través de internet. Las *comunidades de conocimiento* se conforman, de manera voluntaria, alrededor de intereses en común. El pertenecer a un grupo puede ser temporal y no impedirá a la persona de ser parte de otras *comunidades* de acuerdo a sus intereses en ese momento y la información que necesite. Estos grupos se mantienen unidos por medio de la producción y colaboración mutua, y el

intercambio de conocimientos (Jenkins, 2009). En consecuencia, la *inteligencia colectiva* ayudará a incrementar la capacidad productiva del grupo gracias al gran banco de información que han construido y del que todos se benefician.

Actualmente, ser un fan implica relacionarse y estar en contacto con sus pares cuando menos y, previsiblemente, formar parte de una comunidad en donde dialogar, aprender y compartir. La producción de un único fan no tendría sentido si se mantiene en privado y no se divulga, estas creaciones nacen para circular entre el resto del público y contribuir al proceso de interacción dentro de la comunidad de fans donde adquieren valor y alimentan el universo ficcional.

Estas comunidades han sido creadas espontáneamente por sus miembros, quienes se organizan entre ellos mismo y centran la razón de ser de su grupo en base a la producción y debates colectivos, la propagación de significados y las interpretaciones como respuesta a los productos de la cultura popular contemporánea (Jenkins, 2009). Como se señaló anteriormente, estas comunidades existían aún antes de la llegada de internet; los fans se reunían físicamente en alguna casa o taller, debatían los episodios de su serie favorita e intercambiaban productos hechos por ellos mismos u otros fans. Los encuentros más grandes por ese entonces eran las convenciones regionales de fans⁷ donde se reunían los fans de alguna localidad.

Si bien hasta ahora se ha hablado de fans y de comunidades en general, en el mundo de los fanáticos se utilizan algunos términos para referirse a ciertos elementos de su mundo de seguidores. En el caso de las comunidades de fans, estas son conocidas como *fandoms*⁸. Si el término *fan* se refiere a un solo seguidor o fanático de un producto cultural, el *fandom* denota una cantidad de miembros que “se identifican conscientemente como integrantes de una comunidad mayor hacia la cual sienten cierto grado de compromiso y lealtad... y muestran características como una sociabilidad e identidad compartida” (Jenkins, Ford & Green, 2015: 191). Los *fandoms* actúan en conjunto, tienen una identidad como grupo alrededor del producto que siguen y pueden generar prácticas y lenguajes propios. Estos grupos, con el poder que

⁷ Convenciones que a lo largo de los años han crecido gracias a internet, los nuevos medios y el apoyo de las empresas, y ahora se traducen en grandes eventos como la Comic-Con Internacional en San Diego, EE.UU.

⁸ Término que se usará en el trabajo a partir de este momento para hablar de las comunidades de fans.

cuentan, buscarán influir e intervenir en las decisiones que toman las industrias mediáticas, por ejemplo si una serie se cancela o se produce una nueva temporada.

Actualmente, estos *fandoms* tienen como lugar de encuentro el mundo *online*. Gracias a las herramientas y plataformas que ofrece internet, estas comunidades pueden producir, compartir y hacer circular sus ideas y creaciones, así como servirse de los contenidos e información disponible en la red. En estas relaciones virtuales, la *economía del don* es algo fundamental. Este término, usado por Howard Rheingold en su libro *The Virtual Community* (1993), nos dice que la información es la “moneda de cambio” en internet y, además, que el conocimiento propagado por el ciberespacio es una forma de recompensar al *fandom*, puesto que estos aspiran a que su contenido sea compartido y llegue a otros, así como obtener nuevo contenido e información de otros grupos o medios.

Dentro de estas comunidades, “el conocimiento equivale a prestigio, reputación y poder” (Jenkins, 2009: 150). No todos los fans que componen un grupo son iguales. Hay fans novatos, que recién se integran al universo ficcional y la comunidad, y hay fans expertos que tienen un gran conocimiento de la historia y los elementos que la rodean. Los segundos, dentro de las relaciones y diálogos con los otros miembros, gozarán de cierto prestigio y reconocimiento por la cantidad de información que conocen. Como en una comunidad primitiva donde los más sabios ocupaban un lugar especial, precisamente por su experiencia y saberes.

Como se acaba de hacer notar, a pesar de compartir características comunes, existen diferentes tipos de fans. Al igual que en cualquier otra comunidad, cada miembro es distinto y cumple una función diferente. Una distinción importante de *fandoms* de cara a este trabajo es la de: *fandoms afirmativos* y *fandoms transformacionales*. Estas dos categorías son sugeridas por Jenkins, Ford & Green en *Cultura Transmedia, la creación de contenido y valor en una cultura en red* (2015). De acuerdo a los autores, los *fandoms afirmativos* son aquellos que buscan construir sus historias y producciones dentro de los parámetros del texto original. Estos no van en contra de las reglas impuestas por el autor en el texto —cómo funciona el mundo ficticio, características de los personajes y más—, al contrario, se dedican a llenar los espacios y completar la historia canónica.

Por otro lado, los *fandoms transformacionales* serán aquellos que intentan reescribir los textos para satisfacer sus propios gustos y objetivos (Jenkins, Ford & Green, 2015). Como su nombre lo dice, buscan transformar el universo narrativo, tomando de material base la historia original, pero modificándola tanto para corregir algo que no fue de su agrado, como para probar alguna idea o experimento que piensen realizar. Un ejemplo de este tipo de *fandom* serán aquellos que, frente a la muerte de un personaje en el programa que siguen, producirán historias con historias alternas donde dicho personaje siga vivo.

2.9. Fan fiction

En la compleja organización de los *fandoms* se puede esperar una producción muy variada como respuesta a la obra original. Desde información y contenido propio de la obra como fotos, guiones, análisis, reflexiones, teorías, etcétera; hasta creaciones propias de los fans –llamados *paratextos* por Jonathan Gray (2010)– tales como vídeos, *fan art*, *cosplays*, *fan sites* y, por supuesto, *fan fiction*. Este último será parte del objeto de estudio de este trabajo y el concepto pasará a ser definido y analizado en los siguientes párrafos.

Antes de hablar específicamente de las *fan fiction*, cabe aclarar la diferencia entre la producción hecha por fans y los productos comerciales, hechos por empresas con fines lucrativos. Por ejemplo, una obra como *Star Wars* –más allá de las películas como producto base– puede tener comics, libros, cuentos infantiles, videojuegos, muñecos y otros, pero todos serán mercancías producidas con una intención comercial y con el apoyo de la compañía o autor canónico –George Lucas en este caso. Por el contrario, las creaciones de los fans, por lo general, no tienen ánimos lucrativos –ya que las realizan por amor al programa o texto que siguen– y no tienen autorización, ni los derechos de autor de la obra. Ante esta situación, muchas empresas eligen mirar hacia otro lado y permitir tácitamente que existan estas producciones; sin embargo, de vez en cuando se libran batallas legales entre los productores y los fans-creadores por la autoría y derechos de la obra.

Lo que, para este trabajo, se entiende por *fan fiction*⁹ es un género de escritura no comercial que relata una historia original a partir de personajes y estructuras (narrativas) de productos comerciales en las industrias mediáticas (Cumberland, 2003). Si bien para el caso de este trabajo

⁹ Traducida al español como ficciones (hechas por) fans.

las *fan fiction* serán solo obras textuales, en el amplio océano de creaciones de fans, también pueden tomar la forma de obras audiovisuales que busquen expandir o relatar algún aspecto no narrado de la obra canónica.

Dentro del *fandom*, este tipo de creaciones son muy populares y son publicadas para que todos los miembros tengan acceso a ellas. Al respecto de estos escritos, Jenkins menciona que los fans, como toda *comunidad interpretativa*, “generan sus propias normas, destinadas a garantizar un grado razonable de conformidad entre las lecturas del texto primario” (2009: 69). Así como tienen estas normas para la lectura de la obra, también existen normas o acuerdos dentro de la propia comunidad para las narraciones y textos creados por ellos mismos –como cuando se considera la violación de la identidad de un personaje. De esta manera, dentro de estas comunidades, al momento de crear nuevos productos, no solo existirá un *canon*, sino también un *fanon* –normas o principios, elaborados por la comunidad de fans, sobre la obra– que tomar en cuenta.

Ya antes se hablaba de la significación de la obra y cómo esto se da y adquiere valor en el encuentro entre texto y lector, entre el mundo configurado por el autor y el mundo del receptor. Este proceso no será diferente en el caso de las *fan fiction*. Al tratarse, al igual que las obras canónicas, de textos literarios, será en la lectura de la audiencia donde adquieran sentido y significado. Precisamente, las *fan fiction*, como todo género discursivo, posee una concepción de su destinatario (Bajtin, 1985) y lo determina como tal. Luego, este destinatario concebido por el texto podrá coincidir o no con respuesta al enunciado.

Los textos *fan fiction*, como cualquier otra obra literaria, no se encuentran aislados, sino son parte de una cadena de comunicación discursiva con otras obras pasadas, presentes y futuras las cuales generan respuestas y diálogos entre ellas (Bajtin, 1985). De esta manera, un texto *fan fiction* debe ser analizado como una respuesta a otro texto, especialmente a la obra canónica en la cual se inspira; pero no solo dialoga con este texto primario, sino con otras producciones y textos *fan fiction* dentro del mundo de los fans.

Desde su escritura, las *fan fiction* son un excelente ejemplo como género para analizar la relación dialógica con otros textos y con el público. Cada una sus historias se conecta, responde o se comunica con otras obras canónicas y escritos de fans (Herzog, 2014). Aun cuando el texto

está siendo creado, el fan-creador mirará al texto original e intentará generar algún tipo de respuesta con lo que está produciendo. Sin embargo, si bien toman de partida la obra canónica, sus trabajos se orientan en otras direcciones: llenar los espacios vacíos, explorar sub-tramas no desarrolladas suficientemente, reescribir finales, cambiar aspectos que no fueron de su agrado, etcétera (Gray & Lotz, 2012).

El nivel de adoración a un producto mediático en los *fandoms* puede llegar a niveles insospechados y engendrar productos y prácticas que no existían antes. El amor por un programa o libro a veces no basta y se extiende a elementos más específicos como los personajes, quienes canalizan los deseos y gustos del público, y tienen el poder de generar empatía con la audiencia. Dentro de las *fan fiction*, podemos encontrar a personajes de una historia en muy diversos contextos, aun fuera del mundo ficcional original –como en el caso de los *crossover*¹⁰ por ejemplo. En estos casos de vida extratextual o intratextual de los personajes es cuando Eco (1996) considera que han adquirido “derecho de ciudadanía” en el mundo real. Son tan notorios e importantes en la cultura popular que pueden existir o trascienden el universo ficcional de donde surgieron.

Sobre la construcción y estructura de los escritos *fan fiction* cabe decir que no son muy diferentes a cualquier otro texto a partir que, desde su proceso de creación, nutriéndose de la retórica, se sirven de tres operaciones para articular un enunciado: *Inventio*, *Dispositio* y *Elocutio* –las otras dos operaciones de la retórica, *Actio* y *Memoria*, quedaron de lado cuando la retórica pasó a ocuparse en gran parte de las obras escritas (Barthes, 1993).

Acerca de estas tres operaciones de la retórica, que estructuran el texto literario, Roland Barthes en su obra *La aventura semiológica* (1993) menciona que la *Inventio* se ocupa de encontrar *qué decir* al momento de formar un enunciado, para ello habrá que tener en cuenta una dimensión lógica, *convencer*; y una dimensión psicológica, *conmover*. Por otro lado, la *Dispositio* se ocupará de *poner en orden* lo que se encontró en el nivel de la *Inventio* e ir dando sentido a los argumentos. Y, por último, la *Elocutio* se encarga de *agregar* las palabras y las figuras retóricas en el enunciado y organizar cómo se comunican las ideas.

¹⁰ Tipo de *fan fiction* que mezcla o une dos universos ficcionales diferentes. Por ejemplo, el universo de *Harry Potter* con el de *Sherlock Holmes*.

A su vez, Mijail Bajtin en *Estética de la creación verbal* (1985) nos dice que la *totalidad* del enunciado se encuentra comprendida por el contenido temático, el estilo y la composición. Estos elementos estarán inscritos en cada texto o producción *fan fiction* en este caso. Puesto que cada enunciado es individual, puede reflejar por lo tanto la voz y estilo de su enunciador; donde esto se puede apreciar con mayor claridad es en las obras literarias, aunque también es posible en otros enunciados más simples como una carta. Este carácter de individualidad, le permitirá al enunciado –en el caso de este trabajo: los textos escritos– a diferenciarse de otros enunciados dentro de la esfera cultural. Ahora, si bien cada enunciado es individual y goza de rasgos singulares, estos pueden ser agrupados, de acuerdo a su uso, en lo que Bajtin ha llamado *géneros discursivos*.

Sobre los *géneros discursivos* –o *géneros del discurso*– hay que decir que existe una gran variedad de ellos, inscritos en todas las variantes de la comunicación humana, y junto con ella, los *géneros* crecen y se desarrollan. Estos pueden ir desde una conversación cotidiana, una carta a un amigo, hasta un texto literario, etc. Sin embargo, es necesario hacer una distinción entre *géneros discursivos primarios* y *géneros discursivos secundarios*. Los primeros, según Bajtin (1985) son más simples en su estructura comunicativa, a saber conversaciones informales, cartas, *emails*, postales, llamadas telefónicas y otras formas enunciativas. Por otro lado, los *géneros discursivos secundarios* son más complejos y suelen absorber a los *géneros primarios* en su formación y organización; estos vienen a ser novelas u otros géneros literarios, investigaciones, géneros periodísticos, etc. Las *fan fiction*, como *género discursivo*, vendrían, entonces, a estar comprendidas dentro de este segundo grupo. Mientras que los *géneros primarios* se orientan más hacia la comunicación inmediata, los *géneros secundarios* se desarrollan principalmente en la comunicación escrita (Bajtin, 1985), en donde estarán incluidos los *géneros literarios*.

Otro aspecto importante dentro de la construcción y estructura de la obra literaria será el llamado *pacto ficcional* entre el autor y el lector. Este *pacto* funciona cuando, al momento de leer un texto, el autor enuncia una afirmación como verdadera y el lector acepta que lo que se le cuenta es verdad o posible. Por ejemplo, si un texto habla sobre dragones, nosotros como lectores, a pesar de saber que los dragones no existen en la realidad, aceptamos su existencia en la historia leída con la finalidad de disfrutar del mundo ficcional que se nos presenta. Sin

embargo, esto no hace que todo lo que diga el autor vaya a ser asimilado por el público como verdadero. En una historia, lo que se dice no es necesario que sea verdad (en el mundo real), pero sí creíble; para ello, todo mundo ficticio debe tener como fondo el mundo real, en ese sentido los mundos narrativos son parásitos del mundo real (Eco, 1996) ya que se alimentan de él para crear sus ficciones y hacerlas creíbles. Si una historia habla de dragones, aunque no existan, estos serán seres que se alimentan, como otras especies de animales; podrán volar como las aves, y serán mortales como todo ser vivo en la realidad.

En cuanto al acto de narrar una historia, este debe tener en cuenta la construcción de una trama con un principio, nudo y desenlace. Para ello habrá que seguir lo dispuesto por la retórica en cuanto a pensar lo que se quiere contar, seleccionar las palabras, acciones y acontecimientos, y disponerlos en un orden lógico para que el relato tenga el sentido deseado por el autor. Si se piensa en qué es lo que es posible narrar, Ricoeur sostiene que “todo lo que se desarrolla en el tiempo puede narrarse” (1997: 190). Es decir, todo hecho que sucede en el tiempo tiene la facultad de ser narrado. Entonces, cualquier suceso de la vida real podrá ser contado en un relato o servir de base para narrar algo nuevo, puesto que ocupa un lugar en el tiempo.

Si se habla de narrar una historia, es imprescindible que se hable también del narrador. El narrador existe dentro del texto y no es necesariamente el mismo que el autor. En *Tiempo y narración* (2009), Ricoeur habla de un narrador especial que es omnisciente y que guía al lector a través del texto, pero también menciona a un narrador indigno de confianza en el sentido que confunde y deja al lector en la incertidumbre de lo que sucede en el relato. Este segundo tipo será común en la novela moderna, colaborando con la función de crítica social y provocación de este tipo de obras. Pero no todos los narradores tienen este conocimiento y poder absoluto dentro de la historia, también hay los que son un personaje más, tienen un conocimiento limitado y narran los hechos desde su punto de vista.

Así como las *fan fiction* comparten características comunes a todo texto literario, también cuentan con algunas específicas respecto a cómo dialogan con la obra canónica y cómo construyen su propio mundo ficcional. Henry Jenkins (2010) distingue algunas de estas estrategias de interpretación, apropiación y reconstrucción, inscritas dentro de las comunidades de fans, y que servirán para distinguir y analizar los diferentes tipos de textos *fan fiction*:

- Recontextualización: Se trata de rellenar los espacios de la historia original y brindar más información sobre los personajes.
- Alargar la línea temporal: Como su nombre lo dice, se busca alargar la historia, tanto hacia adelante (futuro), como hacia atrás (pasado).
- Refocalización: El énfasis de la historia se mueve del personaje principal a uno secundario –que a partir de ese momento será el nuevo personaje principal.
- Realineación moral: en algunos relatos se cuestiona o invierte el punto de vista moral de la historia. Por ejemplo: los malos pasan a ser buenos, o se cuenta la historia desde su punto de vista.
- Cambio de género: Se cambia el género del relato original. De ser una novela negra, puede pasar a un relato de ciencia ficción.
- Historias cruzadas: también llamado *crossover*, se mezclan dos o más universos ficcionales para crear una nueva historia.
- Dislocación del personaje: Se trata de un cambio más radical que solo cambiar el género del relato. En este caso, se toma un personaje de una historia y se le ubica en otra, con un nombre y características diferentes.
- Personalización: Se borran los límites entre el mundo real y el mundo ficticio y se agregan a la historia personajes reales. Será posible, por ejemplo, introducir a Donald Trump en el universo de Harry Potter.
- Intensificación emocional: La historia es dramatizada en exceso y se realzan los momentos de crisis o conflicto dentro de ella.
- Erotización: Se explora y desarrolla la dimensión erótica –comúnmente no narrada en los relatos originales– de la historia y sus personajes.

De esta manera vemos que no todos los relatos creados por fans serán iguales, al contrario cada uno tendrá características concretas de acuerdo a lo que el fan-escritor desee explorar y contar. Además, cada tipo de relato tendrá sus propias reglas y estructuras determinadas por el *fandom*, el cual a su vez será el público principal de estos textos y lo juzgará y valorará de acuerdo desde su *horizonte de expectativas*.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

El presente trabajo busca analizar la producción de textos *fan fiction*, dentro de una comunidad online de fans, y su relación con la obra y autor original. Con este motivo, se toma como base los estudios e investigaciones en Estética de la Recepción que tratan de explicar la relación entre el lector y la obra, su proceso de lectura, apropiación y resignificación del texto. A partir de ello, se optó por tomar un producto mediático como la serie televisa *Juego de Tronos*, de la cadena norteamericana HBO; al tratarse de un producto actual, de envergadura global y con una gran cantidad de fans y espectadores.

La metodología utilizada para la investigación es mixta: cualitativa desde el análisis de contenidos de los textos escritos por fans y el contenido del sitio web FFN; aunque también se requirió de una herramienta cuantitativa como un cuestionario de opciones múltiples. De esta manera la recolección de datos para este trabajo se dio a partir del análisis de contenidos de los textos *fan fiction* y la interacción de los seguidores en foros y discusiones sobre la serie original de HBO; al mismo tiempo se repartió un cuestionario de opciones múltiples entre los miembros de la comunidad de fans en FFN para conocer su opinión sobre el *fandom*, sus producciones y el diálogo con la obra original. Por otro lado, se recurrió a fuentes secundarias como libros e investigaciones sobre el tema para la parte teórica del trabajo.

3.1. Objetivos generales

El principal objetivo que guía esta investigación es analizar la recepción de una obra literaria y audiovisual dentro de una comunidad *online* de fans y, a partir de ello, la creación de literatura *fan fiction* por parte de los miembros de esta comunidad y su relación con el autor canónico. Para ello se seguirá un método inductivo donde a partir de una muestra de textos —escritos dentro de un determinado lapso de tiempo y con características específicas— además de publicaciones, comentarios y un cuestionario, se estudiará los datos recogidos y se intentará sustraerlos para llegar a una conclusión general sobre este tema.

En este estudio se pretende explicar la aplicación de la Teoría de la Estética de la Recepción en un escenario concreto y vigente como el del programa televisivo *Juego de Tronos* y a través de

una comunidad de fans específica como es la del sitio web FanFiction.net. Para ello, de acuerdo al objetivo principal antes expresado, se tomarán en cuenta variables como:

- Cantidad de textos *fan fiction* encontrados.
- Similitudes y diferencias de las *fan fiction* con la obra original.
- Tipo o género del relato.
- Temas explorados en los relatos.
- Construcción de personajes e hilos narrativos.
- Análisis de los comentarios y publicaciones de los miembros de la comunidad en los foros.
- Frecuencia en la participación dentro de las discusiones.
- Cantidad de participantes.
- Nivel de satisfacción y compromiso de los fans con la obra original.

3.2. Objetivos secundarios

Además del objetivo general del trabajo, se han planteado tres objetivos secundarios (OS) –que buscan responder de manera más específica a las preguntas de investigación presentadas en la primera parte del trabajo– para facilitar el análisis de datos y la redacción de la investigación. Cabe señalar que cada uno de los siguientes objetivos, se traducirá luego en un capítulo de este trabajo, como un apartado específico de análisis. De esta manera, los objetivos secundarios que se desprenden del objetivo general son:

- O.S. 1: Analizar la producción de textos *fan fiction* en español, en el sitio web *FanFiction.net*, de más de mil palabras y que fueron publicados dentro de los últimos doce meses.
- O.S. 2: Analizar el contenido de los comentarios y publicaciones de los fans de la comunidad *FanFiction.net* en el contexto de la séptima temporada de *Juego de Tronos*.
- O.S. 3: Analizar el diálogo y relación entre los fans y el autor de la obra original.

3.3. Muestra

Para esta investigación, si bien el universo está compuesto por todas las comunidades de fans – de todo tipo de texto o programa televisivo– y sus escritos *fan fiction*, la muestra analizada para este trabajo fue mucho más reducida y específica.

Para empezar, el estudio se enfocó en una sola comunidad de fans ubicada en internet dentro del sitio web FanFiction.net¹¹ el cual fue elegido por su popularidad y gran cantidad de textos producidos por fans. Dentro de FFN se seleccionó el apartado que agrupa a la comunidad de fans y sus creaciones de *Juego de Tronos* y de *A Song of Ice and Fire*. Y, al interior de este *fandom*, se eligió los textos escritos en idioma español –con la finalidad de que sean textos en el mismo idioma en que está escrito este trabajo y que, en consecuencia, faciliten su análisis correspondiente–, de más de mil palabras de extensión –con motivo de tener una cantidad mínima de texto que analizar en cada caso–, y que hayan sido publicados durante los últimos doce meses –entiéndase entre Julio de 2016 y Julio de 2017. Al aplicar estos criterios y filtros dentro de FFN, se hallaron 7 obras *fan fiction* para la serie televisiva y 32 para la saga de libros sobre las cuales se analizó sus contenidos siguiendo los objetivos planteados en este trabajo.

A su vez, dentro de los foros de FFN se seleccionó a la comunidad *Alas negras, palabras negras*¹² –ya que se trataba del *fandom* más grande entre las tres comunidades en español sobre *Juego de Tronos* en FFN– con la finalidad de estudiar las interrelaciones de los fans en aquel espacio y su diálogo con la obra original, especialmente porque durante el análisis y redacción de este trabajo se transmitía cada domingo los nuevos episodios de la séptima temporada de la serie, lo que permitió seguir “en vivo” el proceso de recepción y diálogo entre la comunidad.

3.4. Herramientas de recolección de datos

En esta investigación, además del análisis de contenidos y la información obtenida de las fuentes secundarias, se recolectó datos directamente de los fans participantes de la comunidad

¹¹ El sitio web es uno de los archivos más grandes de textos *fan fiction* en internet junto con el sitio ArchiveOfOurOwn.org, conocido también como AO3.

¹² Esta comunidad cuenta con 310 temas abiertos, 81 910 publicaciones y existe desde el 30 de junio de 2013. Esta información se recogió de la misma comunidad en la web FFN el 28 de julio de 2017.

online a partir de un cuestionario con opciones múltiples y algunas preguntas abiertas. Con la aplicación de esta herramienta se pretendió conocer qué piensan los fans sobre aspectos como la obra original, el autor canónico, la comunidad de fans y sus producciones. Además, las preguntas del cuestionario estuvieron orientadas a contestar los objetivos planteados en la investigación. Con este motivo, el cuestionario estuvo dividido en varias partes, cada una respondiendo a un objetivo y otros datos generales:

- Datos generales: se recopiló datos sociodemográficos como edad, sexo y lugar de nacimiento, además de otros datos como desde cuándo pertenecen a la comunidad, nivel de participación, etc.
- Producción de *fan fiction*: se obtuvo datos relacionados a la escritura de textos como motivaciones e intereses, consumo de otras *fan fiction*, frecuencia de escritura y lectura, participación en dinámicas de escritura, tipos de textos y otros.
- Recepción de la obra original: Nivel de participación en los foros, temas a discutir en la comunidad, expectativas y nivel de satisfacción con la obra original, prácticas y formas de consumo de la serie.
- Relación de los fans con el autor/productor: Opinión sobre el autor de la saga de libros George R.R. Martin, opinión sobre los productores de la serie y HBO, concepción de los propios fans como creadores, postura sobre los derechos de autor y la propiedad de la obra.

La forma en que se implementó este cuestionario fue a través de Google Drive, donde se creó la plantilla y, posteriormente, los fans pudieron acceder a ella y responderla mediante un enlace, el mismo que se compartió entre los fans del sitio web FFN para solicitar su participación en el estudio.

4. ANÁLISIS

El siguiente análisis se ha realizado valiéndose tanto de fuentes primarias como el análisis de contenidos de los textos *fan fiction* y los resultados del cuestionario aplicado a los fans; además de fuentes secundarias tales la revisión de libros, investigaciones y literatura relacionados al objeto de estudio y el enfoque teórico desde el cual es estudiado. A través de la información

recopilada se pretende ofrecer una mirada de lo que son la producción escrita por los fans, la relación entre fans y autor canónico, y la recepción de la obra original por parte de la comunidad de fans.

4.1. Las *fan fiction* de *Juego de Tronos*

Como ya hemos dicho, los fans no son un público común, sino que se trata de una *audiencia activa* la cual busca hacer suya la obra original, como una forma de consumo final, y a partir de ello crear su propio contenido como forma de dialogar y expandir el producto de su devoción. Estos fans no son exclusivos de la literatura o los productos audiovisuales. Toda obra inscrita en la cultura popular será consumida por un público y generará un número de fieles seguidores o fanáticos que buscarán ir más allá del simple consumo. A pesar de antes ser marginados y mal vistos, actualmente los fans están en el centro de la cultura popular y mediante sus agrupaciones y prácticas dan sentido y potencian la obra, pudiendo ser esta comics, novelas, series, videojuegos, películas, etc.

Este es el caso de *A Song Of Ice And Fire* (o ASOIAF), saga de novelas creadas por George R. R. Martin que narran una historia ficticia en un universo medieval fantástico donde reyes, comerciantes y pueblo llano conviven con dragones, muertos vivientes y demás sucesos mágicos. El primero de estos libros fue publicado en 1996 y, hasta el momento, se han publicado cuatro entregas más; sin embargo, en diversas ocasiones, tanto el autor como sus editores han señalado que aún faltan dos libros más por publicar, para hacer así un total de siete novelas las que compongan esta historia. De esta manera, siendo una de las razones por las que se eligió esta saga de libros para el estudio, la historia original aún se encuentra incompleta y sin una fecha fija para su fin. En consecuencia, esto ha generado mucha expectativa entre los fans, quienes cuentan con una razón más que alimenta sus creaciones y ganas de completar o expandir este universo ficcional.

Por otro lado, gracias a la gran popularidad de la saga de libros, en 2011 la cadena televisiva HBO lanza la serie *Game of Thrones* (o *Juego de Tronos* en español) inspirada en la historia de George R. R. Martin y bajo el genio creativo de los productores David Benioff y D. B. Weiss. Al igual que las novelas de Martin, la serie de HBO también es un producto aún inacabado ya

que actualmente, durante la redacción de este trabajo, se encuentra transmitiendo la séptima temporada del show.

Con la aparición de la serie televisiva, la historia ganó una nueva y renovada audiencia. Por un lado están los antiguos lectores que llegaron de los libros a la serie, y por otro los nuevos televidentes que, entre la espera de una temporada a otra, se acercaron a las novelas de Martin. Y, por supuesto, podemos encontrar otros casos en el medio, como el público que solo sigue uno de los dos productos por razones varias.

Cabe señalar, también, que tanto libros como serie de televisión no cuentan exactamente la misma historia. A pesar de que la serie está inspirada por los textos y que, además, el mismo George R. R. Martin ha trabajado con los productores de HBO supervisando los guiones del show, ambos productos tienen un punto de partida narrativo similar, pero en la evolución de la historia han seguido caminos diferentes. Por un lado, la serie de televisión no puede igualar la variedad de personajes y tramas narrativas que ofrecen los libros de Martin debido a factores como el tiempo de duración de cada episodio o el presupuesto para contratar actores y la producción del show. Pero por otro lado, *Juego de Tronos* ha ofrecido momentos que no se encuentran narrados en la saga *A Song of Ice and Fire*, y de esta manera podemos ver cómo una obra se alimenta de la otra –en cuanto a que la serie de HBO se inspira en los textos de Martin– pero que también la completa ya que nos cuenta hechos que el autor de los libros no contó en su momento. *Juego de Tronos* dialoga, actualiza y completa ASOIAF desde la perspectiva de sus creadores, quienes han tomado los libros y, a partir de todo lo narrado en ellos, han seleccionado lo más relevante para ellos y creado su propia historia que es parecida, pero no igual a la de Martin.

Si la saga de libros ya era popular entre los fans de los relatos medievales fantásticos, con la llegada de la serie el mundo de Westeros y Essos¹³ llegó a un público más amplio, gracias al alcance mediático de la cadena norteamericana HBO. En consecuencia, tanto libros como serie televisiva cuentan con una gran legión de fans que se manifiestan de muy diversas maneras. El *fandom* de *Juego de Tronos*/ASOIAF se encuentra diseminado por la web de manera que, por ejemplo, en Facebook se pueden encontrar *fan pages* no oficiales dedicadas a los libros, el

¹³ Westeros y Essos son el nombre que llevan los dos principales continentes en el mundo ficcional creado por Martin.

programa televisivo e incluso a algunos personajes del universo; además, existen grupos de fans donde se comparte información y se debate el contenido de la obra y todas las posibles teorías o posibilidades que pueden haber para cada personaje.

Pero el *fandom* no se limita únicamente a redes sociales –aunque aprovecha muy bien las ventajas que estas ofrecen para hacer circular y viralizar contenido, logrando un mayor alcance– también se encuentra presente en diversos blogs, foros y comunidades de fans como la utilizada para este estudio Fanfiction.net u otras como ArchiveOfOurOwn.org donde se publica mucho contenido creado por fans, o sitios como WinterIsComing.net y JuegodeTronos.club que se encargan mayormente de recopilar información y análisis de la obra original.

Precisamente, sobre este tipo de sitios web creados por fans existen algunos casos que son un claro ejemplo de *inteligencia colectiva y comunidades de conocimiento*. Por un lado existe la web WatchersOnTheWall.com que se ha convertido en un referente para las noticias y novedades sobre los libros y la serie, subiendo desde fotos e información sobre el rodaje, *trailers* y pistas de lo que sucederá a continuación en la historia, hasta publicando y analizando cada declaración de los productores de HBO y el mismo George R. R. Martin. Se trata entonces de un sitio donde se reúne y comparte toda la información disponible para mirar hacia el futuro del universo de *Juego de Tronos* y ASOIAF, todo esto creado por fans a partir de su pasión por la historia y la necesidad de información sobre la obra.

Por otro lado, y mirando hacia la historia ya existente, los fans han creado un archivo, con toda la información disponible sobre el universo creado por HBO y Martin, en forma de una Wikipedia sobre esta obra de ficción. Con el nombre de A Wiki Of Ice And Fire, la web awoiaf.westeros.org se encuentra dentro del sitio westeros.org y viene a ser un gran archivo de datos, hecho por fans, sobre los libros de Martin –no exclusivamente ASOIAF, sino también otras de sus publicaciones relacionadas con este universo ficcional– y la serie de HBO. Se trata entonces, nuevamente, de una web creada por fans y disponible para todo el *fandom* con toda la información sobre este universo ficcional. Nadie posee individualmente toda el conocimiento, pero al agruparse y construir este tipo de archivos, los fans hacen posible que la información esté disponible para todos los miembros de la comunidad y demás personas.

Por supuesto, los fans no solo se limitan a agruparse y recolectar información y material ya existente, gran parte de su actividad es precisamente su acción creadora de nuevo contenido. A pesar de que este trabajo se centra en la producción de textos *fan fiction*, las creaciones de los fans incluyen un abanico mucho más extenso de alternativas. Solo en el universo de *Juego de Tronos*/ASOIAF pueden encontrarse diversas creaciones como una gran variedad de vídeos en plataformas como YouTube, desde homenajes a personajes, tutoriales para entender la historia, listas top10, parodias y más; imágenes *fan art* en plataformas como Pinterest, Tumblr, Instagram y otras webs especializadas; *cosplays* recreados en los mismos sitios web que las *fan art* y en convenciones o encuentros de fans en directo; y otras obras como muñecos, peluches, posters, comics, videojuegos, *gifs* e incluso memes y montajes.

Es así que la producción de contenido fan es tan o más grande que el universo original. Sin embargo, estas nuevas obras se nutren y parten de la historia original. Al inspirarse en los personajes –sus personalidades y cómo lucen–, la trama, los mitos y otros detalles; estos productos creados por los fans son una extensión y una respuesta hacia el texto original. En consecuencia, antes de entrar a analizar en detalle los textos *fan fiction* producidos por los fans en la comunidad de Fanfiction.net es necesario describir, brevemente, la historia original, sus principales personajes y sucesos, en orden de comprender los cambios y/o complementos que aportan los fans en sus propias creaciones.

Como se ha mencionado, la historia creada por George R. R. Martin y adaptada para la televisión por HBO narra un mundo ficticio medieval donde los nobles y caballeros conviven con criaturas fantásticas y misteriosas. En el mundo de ASOIAF/*Juego de Tronos* la historia central transcurre en un continente llamado Westeros –o Poniente en su traducción al español– y la lucha de poder por conseguir dominar y gobernar este territorio con los siete reinos en él. Cada uno de estos reinos será gobernado por una familia o casa, la cual a su vez contará con otras familias que funcionarán como vasallos dentro de cada territorio. Las principales casas que rigen estos reinos serán Stark, Lannister, Baratheon, Tyrell, Martel, Tully, Arryn, además de Greyjoy en las Islas del Hierro y Targaryen como una dinastía casi extinta que gobernó Westeros. Entre estas familias y otros personajes complementarios se desatará una lucha –motivada por el amor, la ambición, el miedo, la intriga y otros sentimientos– por la supervivencia y el control del continente. Al mismo tiempo, existen otros continentes y

ciudades donde se desarrollarán eventos paralelos a la trama principal y que en algún momento influirán en el desarrollo de esta. Mientras todas estas luchas medievales suceden, el elemento fantástico será introducido por criaturas como lobos huargos, gigantes, dragones, muertos vivientes y criaturas de forma humanoide; de igual forma, existirán diferentes dioses y profecías que buscarán cumplirse, como la profecía de Azor Ahai que anuncia un héroe que trae luz para luchar y vencer la larga noche (oscuridad). Esta idea de lucha entre luz y oscuridad, entre vivos y muertos, guiará muchos eventos en la historia e irá tomando cada vez más importancia conforme avanza la trama.

A partir de esta compleja historia de guerras, conspiraciones, romances y leyendas nacen una gran cantidad de *fan fiction*. Esta historia no trata de uno o unos pocos personajes en un mundo moderno ya existente; sino de todo un mundo nuevo con una gran variedad de personajes – donde no existe claramente un solo personaje principal y los límites entre el bien y el mal no siempre están bien definidos– e historias con diversos caminos, así que el autor de la obra, como ya ha mencionado Eco (1996) con su concepto de *Obra Abierta*, nunca podrá decir todo sobre este mundo ficcional. Con una obra tan extensa y todavía inconclusa, los fans se ven doblemente invitados a apropiarse y jugar con ella, y buscar completarla.

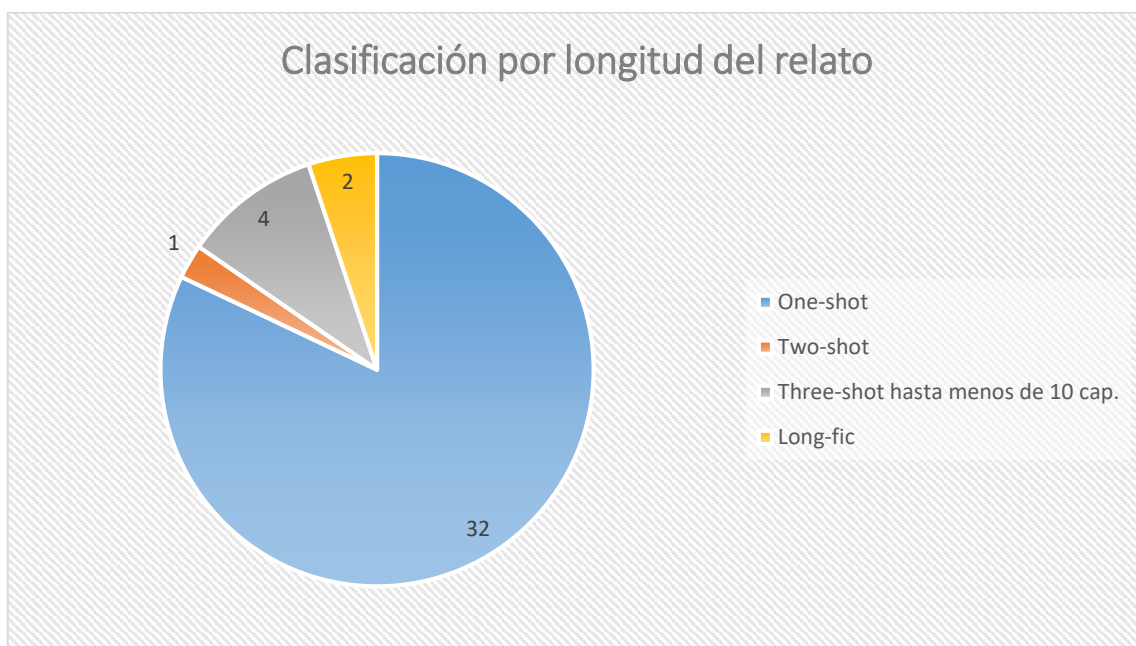
En el caso de Fanfiction.net, como se dijo anteriormente, se trata de un gran archivo de textos *fan fiction* de una enorme variedad de obras: desde novelas, anime, dibujos animados, comics, series, películas, hasta obras de teatro, videojuegos y misceláneas. Cada una de estas categorías tendrá, a su vez, subcategorías con todas las obras que cuentan con textos escritos por fans. En el caso de los textos del objeto de estudio existen más de 5 100 para la serie *Game of Thrones* y más de 7 700 para los libros *A Song of Ice and Fire* a la fecha en que se hizo la consulta en la web¹⁴. Sobre esta cantidad se seleccionó, de acuerdo a los criterios expresados en el apartado de metodología, 7 textos en la subcategoría de *Game of Thrones* y 32 en la de *A Song of Ice and Fire*.

Sobre el análisis de estos textos, además de los datos obtenidos por el cuestionario respondido por los fans de la comunidad, se encontró que estas *fan fiction* están organizadas por diferentes criterios y con diferentes nombres en FFN. De acuerdo a la longitud del relato pueden ir desde

¹⁴ 11 de Junio de 2017

100 palabras exactas; 100 a 500 palabras, conocido como *drabble*; de 500 a 1000 palabras, llamado *viñeta*; textos de más de 1000 palabras pero con un solo capítulo, llamados *One-shot*; con dos capítulos de más de 1000 palabras cada uno tendrán el nombre de *Two-shot*; más de 3000 palabras se les llamará *Three-shot*; y aquellos que cuenten con más de 10 capítulos recibirán el nombre de *Long-fic*. Bajo este criterio, la mayoría de textos de la muestra analizada se encuentran en la categoría de *One-shot*, como se aprecia en el gráfico siguiente.

Figura 1: Clasificación de textos según longitud del relato por cantidad de palabras



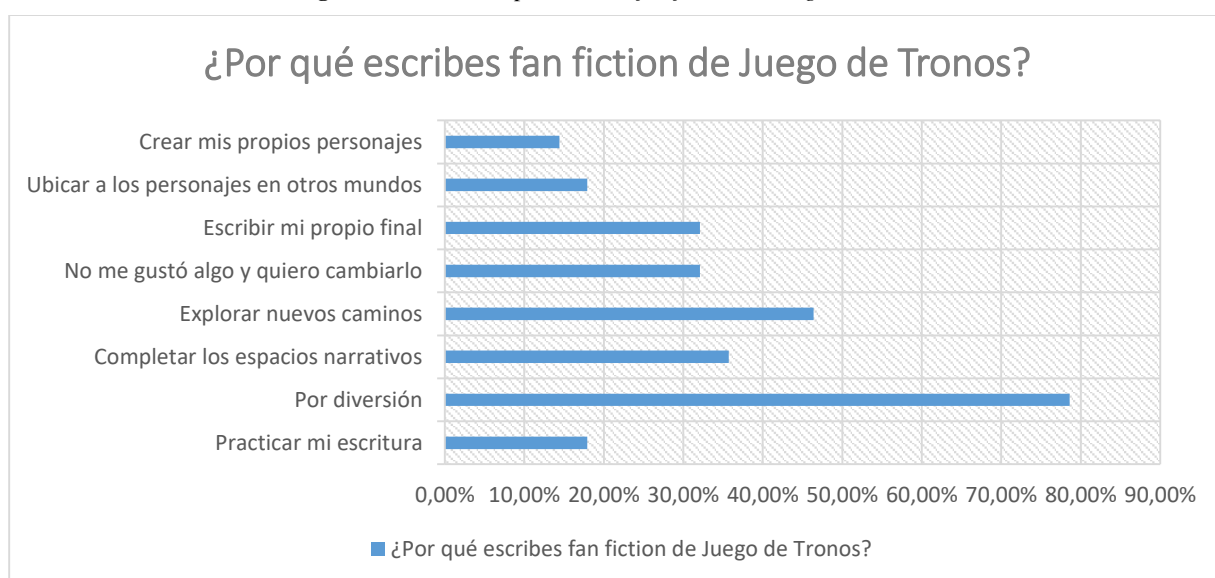
Fuente: Fanfiction.net

De esta manera se encontró que los relatos de los fans no suelen ser muy largos. El más extenso que se encontró está titulado *Mi Rey: de confianza al amor*, escrito por el usuario Jonsa, cuenta con 20 capítulos y un total de 76 338 palabras, y narra una posible relación en los personajes de Jon Snow y Sansa Stark. Los fans no son escritores profesionales, ni tienen la necesidad de crear relatos complejos y extensos. Parte del ejercicio de completar los vacíos de una obra no es crear grandes y extensos relatos, sino pequeñas piezas que rellenen lo no dicho por el autor canónico. Todos los *One-shot* escritos por el *fandom* de la obra reafirman esta idea al aportar breves escenas y explorar cada rincón posible de este mundo ficticio.

Además, esto es un *hobby* para los fans, una actividad recreativa producto de una pasión por la historia original. No se trata de un trabajo, una obligación o una búsqueda por generar riqueza

lo que los mueve a escribir. En consecuencia, lo harán en sus ratos libres, cuando les produzca placer hacerlo y cuando tengan algo que quieran contar. De esta manera se puede entender que sus creaciones no sean demasiado extensas ya que, en la mayoría de los casos, no dedicarán meses ni años, como sí un escritor que vive de ello, a crear sus historias. Como se puede apreciar en el siguiente gráfico, el principal motivo de los fans para escribir sobre ASOIAF/*Juego de Tronos* es “por diversión” ya que el 78% de los participantes eligió esa opción; otros motivos que consiguieron una alta votación fueron “explorar nuevas teorías y caminos” con un 46,4% y “completar los espacios narrativos dejados por la serie/libros” con 35,7%.

Figura 2: Motivación para escribir *fan fiction* de *Juego de Tronos*



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Un dato extra a la motivación de los fans es el rango de edad de quienes participan en esta actividad. Según la encuesta aplicada a los fans de FFN, la mayor parte de ellos tienen entre 18 a 25 años (46,4%), mientras que el segundo mayor grupo va de 25 a 30 años (25%), las otras tres secciones las completan los fans menos de 18 años (10,7%), los de entre 30 y 35 años (3,6%) y entre 40 y 50 años (14,3%). Es así que la mayoría de fans escritores de este universo son jóvenes, siendo los menores de 25 años más del 50%. Se puede interpretar que muchos de estos fans se encontrarán estudiando y contarán con más tiempo libre para dedicarse a la escritura de estos textos.

Otra forma interesante de clasificar los textos es por tipos y géneros de *fan fiction*. Respecto a los tipos de ficciones, según lo expresado en los juegos y dinámicas de la comunidad de fans, estos pueden ser *Alternate Time* o AT (historia narrada en un tiempo diferente), *Alternate Universe* o AU (hechos y personajes en un universo alternativo), *Crack* (narra una situación imposible), *Crossover* (mezcla dos universos narrativos), *Songfic* (historia inspirada en una canción), *What if* (historia que toma como partida “lo que pasaría si...”); y, también, existe la clasificación de tipos de ficciones de acuerdo a sus personajes y sus relaciones como relatos con *Original Characters* u OC (personajes inventados por el propio fan escritor), *Chan* (relación amorosa entre un personaje joven y uno viejo), *Gen* (historia sin parejas románticas), *Slash* (historia con una relación amorosa entre dos personajes masculinos), *Femslash* (igual que el *Slash* pero involucra a dos personajes femeninos), *Lemon* (historia de contenido sexual explícito) y *Lime* (no llega a desembocar en sexo, pero está cerca). Por otro lado, respecto a los géneros reproducidos por las *fan fiction*, los más populares son *drama*, *romance*, *aventuras*, *familia*, *suspense*, *horror*, *comfort*, etc.

En el cuestionario completado por los fans de FFN, estos expresaron sus preferencias sobre el tipo de relatos que prefieren y las respuestas más frecuentes fueron *What if*, *Alternate Universe*, *Original Character*, *Romance* y *Aventura*. Los dos primeros tipos de *fan fiction* son, claramente, producto de la búsqueda y respuesta por parte de los fans al intentar completar el relato original y darle sentido. Tratan de explorar nuevos caminos e imaginar situaciones que no se mencionan o detallan ni en los libros, ni en la serie. Con las otras tres variantes de textos vemos que los personajes y sus relaciones es algo muy importante para el *fandom* y es un aspecto que por los límites de la televisión y las editoriales no puede ser suficientemente explorado por el autor canónico. Es ahí donde los fans intentan agotar todas las posibilidades de estas relaciones sentimentales. Hecho que puede encontrar correlación en la abundante cantidad de participantes femeninas en la comunidad –85,7% según las cifras proporcionadas por la encuesta.

Esta misma predilección por este tipo de relatos se ve confirmada desde el análisis de los relatos publicados en el sitio FFN. El contenido y la trama sobre la que giran estos son frecuentemente posibles romances entre personajes –principalmente algunos como Jon Snow, Sandor Clegane, Sansa Stark, Arya Stark, Daenerys Targaryen, Gendry, Cersei Lannister, Jaime Lannister,

Margaery Tyrell, entre otros. La dinámica gira en explorar relaciones que no han sido detalladas o expuestas en la serie o libros, e imaginar posibles (o imposibles) parejas a partir de universos alternativos y escenarios *What if*. Una característica de las *fan fiction* será la de explorar caminos prohibidos y temas tabúes como el incesto al plantear relaciones amorosas entre personajes que tienen un grado de parentesco cercano a partir de historias como *Mi rey: de confianza al amor* y *Son's song*; o relaciones homosexuales como en los textos *Hoy y siempre* y *Confusión*.

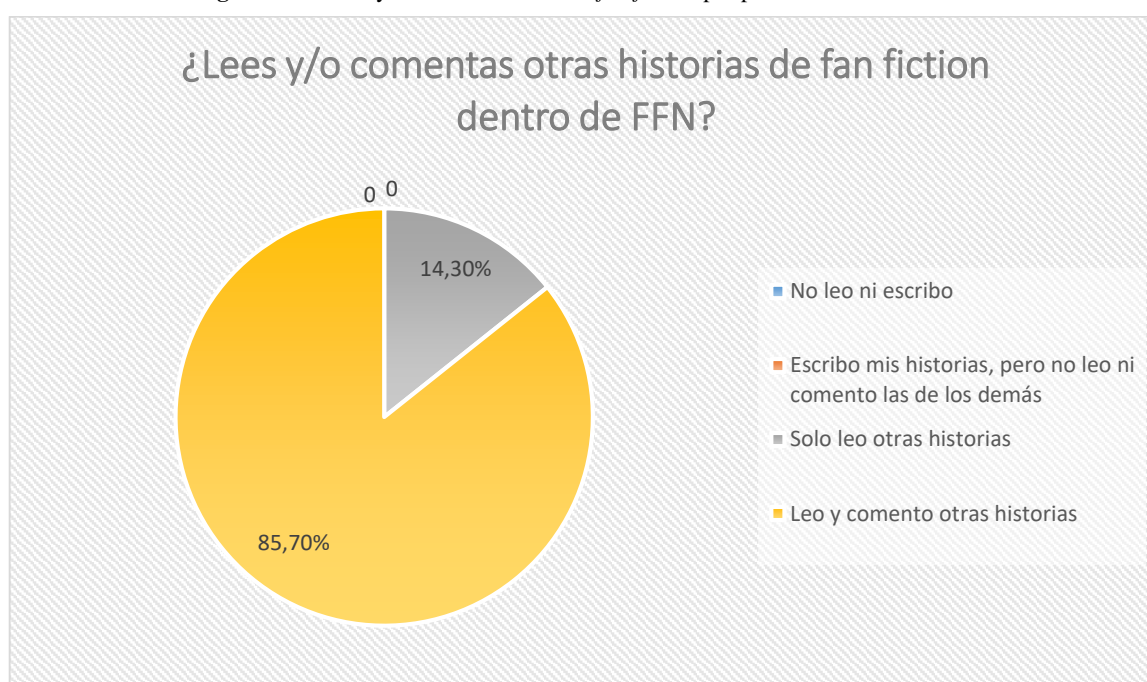
Otro eje sobre el que giran los relatos analizados es el de *Alternate Universe* y *What if* que muchas veces van de la mano. En ellos se propone un escenario diferente al que se narra en la historia original, frecuentemente un presente distinto a partir de un hecho ocurrido en el pasado que desvió los acontecimientos a como se conocen en el relato canónico (como los textos *Se alza el ruiseñor* y *Winter has come*), otras veces se sugiere un final o futuro alternativo (un ejemplo es el relato *Rey del norte*), y otras incluso un contexto moderno o fuera del mundo medieval, pero con los mismo personajes (como las ficciones *El tanque de agua* y *Todo por la jarra*).

Sin embargo, no importan los cambios o diferencias en cada historia, siempre estas se inspirarán en el universo de *Juego de Tronos*/ASOIAF. Ya sea solo adoptando a sus personajes y características para situarlos en un contexto diferente, como en pleno siglo XXI; alterando los hechos ocurridos en la historia y creando nuevos caminos narrativos; o simplemente rellenando los espacios dejados por el autor; las *fan fiction* dialogan y se alimentan del canon. En el proceso de la recepción de la obra, la escritura de *fan fiction* es un último acto de consumo y apropiación donde el lector-fan se sumerge y refigura el texto a tal punto de imitarlo y concebir nuevos relatos a partir de él.

El canon del que son seguidores sirve de base, de materia prima, para la creación de los textos *fan fiction*. Sin embargo, como todas obras literarias, también dialogan y se alimentan entre sí. De esta manera, los fans-escritores no solo se inspiran en el universo original, según señalaron en la encuesta un 35,7% de ellos, también se inspiran en otras *fan fiction* de *Juego de Tronos*/ASOIAF e, incluso, algunos pocos (10,7%) en otras historias como *El señor de los anillos* y *Harry Potter*.

En una plataforma como FFN, que alberga miles de textos, es inevitable que algunos de ellos respondan o hagan referencia a otros textos en la misma web. El ejercicio de ser parte de una comunidad virtual –como toda *comunidad de conocimiento*– es que todos sus miembros aporten y puedan acceder a toda la información disponible. De esta manera, los fans no solo se limitan a ser meros creadores, también son consumidores de otras obras disponibles en la web. Cuando se les preguntó sobre si leían y/o comentaban otras creaciones de fans, estos respondieron de la siguiente manera:

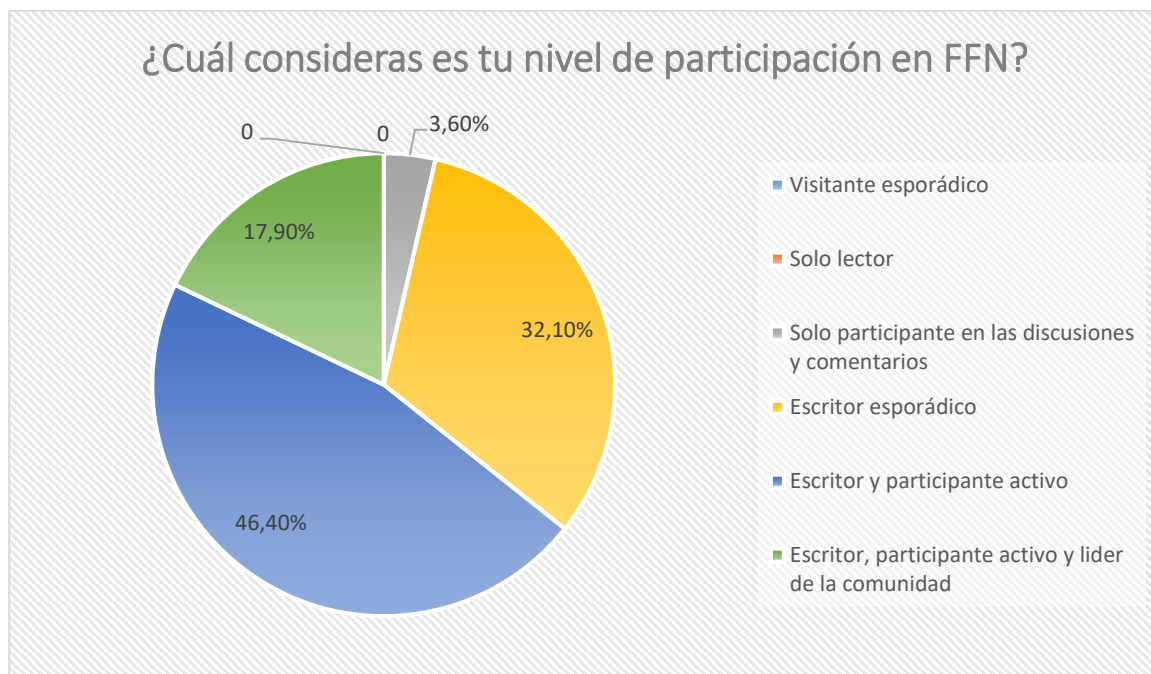
Figura 3: Lectura y comentarios de otras *fan fiction* por parte de los fans en FFN



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Como se puede apreciar el total de los fans encuestados manifestó que lee otras *fan fiction*, y, entre estos, un 85,7% también las comenta. Esto queda en evidencia en los *reviews* con los que cuentan los textos publicados, la gran mayoría de escritos analizados contaba con estos, sobre todo los de mayor extensión. Aunque la palabra “review” en su traducción al español como “revisión” o “reseña” no es la más exacta para describirlos, puesto que frecuentemente lo que se encontró que escriben los fans es más parecido a comentarios o mensajes de apoyo o desagrado respecto a lo que han leído. Aun así no dejan de ser importantes en cuanto a dialogo y participación entre los integrantes de la comunidad.

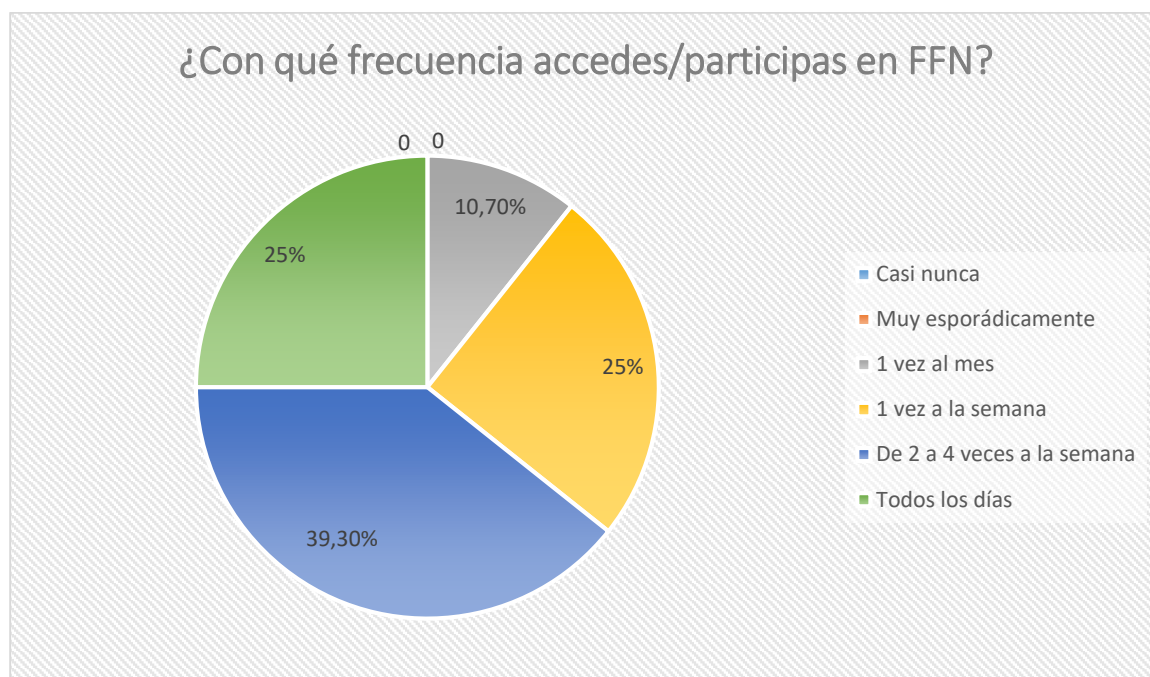
Figura 4: Nivel de participación en FFN



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

La figura 4 muestra los resultados del cuestionario respecto a la participación de los fans en la comunidad de FFN. Nuevamente queda en evidencia el carácter de *audiencia activa* por parte del *fandom* ya que nadie se calificó a sí mismo como “visitante esporádico” o “solo lector”. En todo momento existe algún nivel de participación activa que va desde la sola “participación en discusiones y comentarios” (3,6%), a considerarse un “escritor esporádico” (32,10%), luego un “escritor y participante activo” (46,4%), hasta verse como un “escritor, participante y líder de la comunidad” (17,9%). Este perfil de *audiencia activa* que escribe, comentar, participa y hasta lidera se ve complementado con la información provista por la figura 5 a continuación:

Figura 5: Frecuencia de acceso/participación en FFN



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Con la figura 5 se reafirma que los miembros del *fandom* de *Juego de Tronos*/ASOIAF tienen un alto nivel de participación en la web FFN, ya que casi el 90% de ellos ingresa y participa en ella al menos 1 vez a la semana, mientras que la cuarta parte de los encuestados (25%) lo hacen todos los días, lo cual puede corresponderse con el casi 18% de miembros que se consideran “escritores, participantes y líderes” en el gráfico anterior. Gracias a esta información vemos que los fans de esta comunidad son muy activos, ingresan constantemente a la plataforma y, aunque no estén siempre escribiendo o publicando historias, su actividad se manifiesta también leyendo y comentando otras historias. Son productores de textos, pero nunca dejan de ser lectores. No solo se alimentan del canon, sino que su pasión por el universo ficcional los lleva también a consumir las obras de otros fans.

Gracias a su activa participación, los fans siempre están en contacto con las *fan fiction*, ya sea leyéndolas, pero también creándolas. Precisamente, sobre su proceso de escritura y elaboración de una historia, manifestaron en la encuesta que lo primero que toman en cuenta es que “los personajes estén bien contruidos/detallados” (85,7%), seguido por preocuparse por “la descripción de los hechos” (7,1%) y que la historia sea “original e innovadora” (7,1%). Como queda en evidencia, el énfasis por la adecuada construcción de un personaje es algo esencial

para la mayoría de los fans-escritores, puesto que estos son su punto de partida y referencia con la historia original. A través de los personajes, los fans logran identificarse con la historia y canalizan sus emociones: los aman, los odian, los admiran, les temen, etc. Definitivamente, ayudan a establecer ese vínculo emocional entre lector/espectador y obra.

En el universo de *Juego de Tronos*/ASOIAF y de sus *fan fiction* existe un grupo de estos personajes que son los más populares y recurrentes para protagonizar las historias –y que no necesariamente serán los protagonistas en el relato principal. De acuerdo al análisis de los textos encontrados en FFN estos pueden ser algunos personajes destacados también en la serie o los libros como Jon Snow, Arya Stark, Sansa Stark, Daenerys Targaryen, Jaime Lannister y Cersei Lannister; además de personajes secundarios en la historia original que los fans buscan darles mayor protagonismo en sus historias como Meñique, Sandor Clegane, Brienne of Tarth, Sam Tarly o Margaery Tyrell; e incluso las *fan fiction* pueden tener como protagonista a algún personaje que en la obra canónica solo es mencionado como Lyanna Stark, Rhaegar Targaryen, Aerys Targaryen o Ser Arthur Dayne.

Estos personajes son elegidos por los fans para ser el centro de sus historias por diversos motivos tales como ser su personaje preferido, ser un personaje odiado o poco popular pero querer verlo en otro rol, imaginar romances y parejas posibles entre dos personajes, recrear escenas o hechos que en el relato original solo son mencionados –como el romance entre Lyanna y Rhaegar– o simplemente escribir nuevas y originales situaciones para una figura determinado. Además, cabe mencionar que en los textos de los fans no solo hay lugar para los personajes del canon, también es posible que a estos se sumen nuevos personajes creados por los propios fans; ya que como señalaron en la encuesta, uno de los motivos por los que escriben *fan fiction* es para añadir sus propios personajes al mundo ficcional del que son seguidores. Tal es el caso, por ejemplo, de la ficción llamada *Confusión*, escrita por el usuario Leviathan2.0, que narra el encuentro y compromiso entre Daenerys y Khal Drogo, pero incluye un nuevo personaje llamado Aggo que viene a ser hermano y jinete de sangre de Drogo.

Otra característica de los textos escritos por fans es que la mayoría de estos conservan el estilo impuesto por George R.R. Martin al narrar cada capítulo de sus libros desde el punto de vista de un personaje diferente. De esta manera, los relatos *One-shot* publicados por fans –y también cada capítulo de los relatos más extensos– nos cuentan una historia a partir de un narrador que

es el propio personaje principal o que conoce todo sobre este. Por ejemplo, en el caso del texto *Lobo sin nombre* de WeAreStoneAgeD se trata de un *One-shot* contado desde el punto de vista del personaje Jon Snow luego de abandonar su hogar para unirse al grupo llamado Guardia de la Noche. Los fans-escritores toman este modelo de escritura de la obra original e intentan que sus propias historias sean fieles a la estructura del canon.

En cuanto a los temas explorados por los relatos en FFN, se ha mencionado que tienden a explorar situaciones sentimentales entre personajes y temas tabús como el incesto y la homosexualidad. Frecuentemente, los fans intentan desarrollar historias en torno a posibles romances como los de Jon Snow y Daenerys Targaryen; Brienne of Tarth y Jaime Lannister; o Arya Stark y Gendry. También se exploran relaciones menos probables o prohibidas como las de Sansa Stark con Sandor Clegane –donde suelen recurrir al arquetipo de “la bella y la bestia”–, la misma Sansa Stark con su hermano/primo Jon Snow, o la poca detallada relación homosexual entre Loras Tyrell y Renly Baratheon.

Otros temas recurrentes a desarrollar en las *fan fiction* serán hechos del pasado que son únicamente mencionados en la obra original, pero que son relevantes para lo que ocurre en el presente ficcional del relato. Este es el caso de la llamada “rebelión de Robert Baratheon” tratándose de una guerra que ocurrió años antes de los sucesos narrados en los libros y serie, pero que sus consecuencias aún son visibles en el mundo de Westeros. Así como se exploran el pasado de la historia, igualmente los fans imaginan escenarios futuros, por ejemplo, cómo será el reinado de Daenerys Targaryen cuando tome el poder de los Siete Reinos, o qué pasará luego de derrotar al Rey de la Noche y su ejército de muertos vivientes. La imaginación y producción de los fans no solo llena espacios de la trama original, sino que prevé y expande la historia hacia el atrás y adelante; además de plantear nuevos escenarios para los personajes a partir de cambios de roles, personajes creados por ellos mismos y preguntarse “qué pasaría si...”.

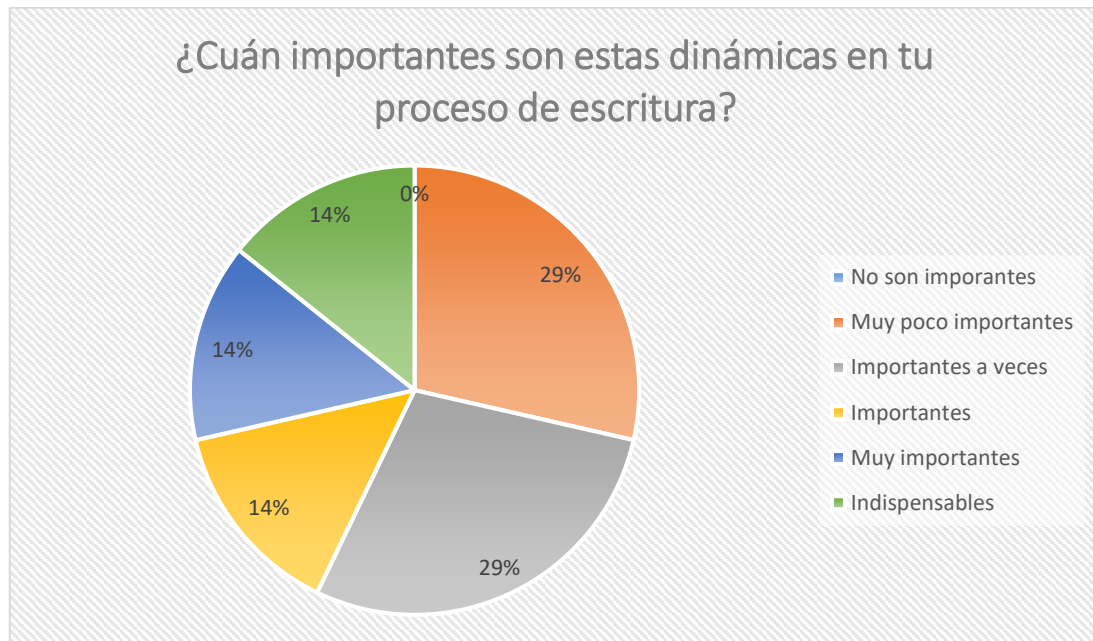
De acuerdo a las historias analizadas en las *fan fiction* de *Juego de Tronos*/ASOIAF y el concepto de fans *afirmativos* y *transformacionales* explicado en el marco teórico (Jenkins, Ford & Green, 2015), puede entenderse que en la producción de textos del *fandom* estudiado se encuentran obras de ambos tipos. Por un lado, las obras *afirmativas* serán aquellas que narran historias que siguen la línea de la historia original, como rellenar hechos no detallados e imaginar momentos pasados o futuros. Por otro lado, también se encontraron relatos

transformacionales que se alejan de la estructura narrativa del autor original y cambian el curso de los hechos, inventan nuevos escenarios donde ubican a los personajes e incluso los transportan a mundos ajenos como la vida cotidiana del siglo XXI. Bajo este segundo grupo se pueden entender las respuestas de los fans cuando manifestaron que escriben *fan fiction* para “crear sus propios personajes”, “ubicar a los personajes en otros escenarios” o “plantear sus propios finales”.

En la dinámica de la comunidad de fans, estos encuentran una forma de interactuar entre ellos y fomentar la escritura creativa a través de juegos y concursos. De acuerdo al análisis de la comunidad y sus textos, se encontró que los fans suelen organizarse –como en el foro *Alas negras, palabras negras*– y plantearse retos para crear sus textos. Por ejemplo, el reto #81 publicado dentro del foro alienta a los participantes a crear un relato bajo ciertas reglas y características como que el título debe ser el de una canción, la extensión será entre 150 y 500 palabras, y los personajes originales (OC) secundarios están permitidos. Estos retos, más allá de limitar la creatividad de los fans-escritores, impulsan e inspiran a escribir historias originales de una forma lúdica.

Cuando se preguntó a los fans respecto de estas dinámicas y concursos, el 60,7% de ellos respondieron que participan en estos retos, lo cual muestra que más de la mitad de la comunidad se ha involucrado, al menos una vez, en ello y muchas de las historias que aparecen publicadas en la web suelen nacer de algún reto. Además, respecto a la importancia de estas dinámicas en el proceso de escritura de los fans, manifestaron que son bastante importantes para un grupo del 42.9% de los encuestados, mientras que para el resto pueden ser importantes esporádicamente (28,6%) o poco importantes (28,6%) como se muestra en la siguiente figura.

Figura 6: Importancia de las dinámicas/retos entre fans para el proceso de escritura



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Antes de terminar de describir la creación de *fan fiction* en la comunidad estudiada, hay que hablar del *horizonte de expectativas* que contienen estas obras y al *lector modelo* que presuponen. Si bien antes se dijo que la obra original de *Juego de Tronos*/ASOIAF contiene un *horizonte de expectativas* que espera un lector/espectador familiarizado con los relatos medievales fantásticos, con mundos complejos llenos de personajes y criaturas mágicas; al mismo tiempo el lector espera encontrar una historia de una gran calidad narrativa y de producción, violencia, escenas fuertes y giros inesperados en la trama. Sin embargo, estos *horizontes* no serán exactamente los mismos para las obras producidas por los fans.

En el caso de los textos analizados cada uno contiene un *horizonte de expectativas* específico pensado por quien lo escribió, pero existen algunos rasgos comunes a todas las *fan fiction*. Uno de estos rasgos es que el *horizonte* de todas estas obras esperará a un lector, no solo familiarizado con los relatos épicos, medievales y fantásticos, sino que conozca detalladamente el universo de la obra original antes de comenzar a leer las otras ficciones. Las *fan fiction* al ser relatos cortos mayormente, no detallan muchos datos –como el origen de cada personaje– puesto que presuponen que el lector ya tiene dominio de esta información. Además, las *expectativas* del texto no solo esperan que quien lo lea conozca el canon de *Juego de*

Tronos/ASOIAF, sino que, frecuentemente, también se espera cierto nivel de conocimiento respecto al fanon alrededor de la obra y las teorías existentes sobre el origen de algunos personajes, las profecías y cómo se resolverá todo.

Por el lado del lector también el *horizonte de expectativas* no es el mismo que con el relato original. Este esperará que el texto que lee sea fiel, hasta cierto punto, a la historia de Martin y HBO, que los personajes mantengan su personalidad original –a menos que las reglas del texto indiquen lo contrario– que la historia pueda completar satisfactoriamente los espacios de la obra original, y otras características específicas dependiendo del tipo de relato que tienen en frente (aventuras, romance, universo alterno, etcétera).

De esta manera, el *lector modelo* o *ideal* para estas obras de fans serán otros fans que conozcan el universo narrativo de la obra original y dominen sus códigos y estrategias; pero que al mismo tiempo estén familiarizados y conozcan la plataforma FFN –u otras webs donde se congregan comunidades de fans–, el lenguaje y tipos de *fan fiction*, y tengan la motivación de explorar otros caminos narrativos alternos al del canon. Al momento de redactar un relato de ficción, el fan-escritor pensará en un semejante como el *lector modelo* de su obra.

4.2. La comunidad de fans y su diálogo con la obra original

Bajo el título de este capítulo se analizará un poco más la interrelación de los fans dentro de la comunidad de FNN, su actividad más allá de la escritura de textos *per se* y su diálogo entre ellos. Además se prestará especial atención a la recepción que este grupo hace de la serie de HBO y la discusión que esta provoca en los foros del sitio web a partir de la séptima temporada, la cual fue emitida durante la redacción de este trabajo.

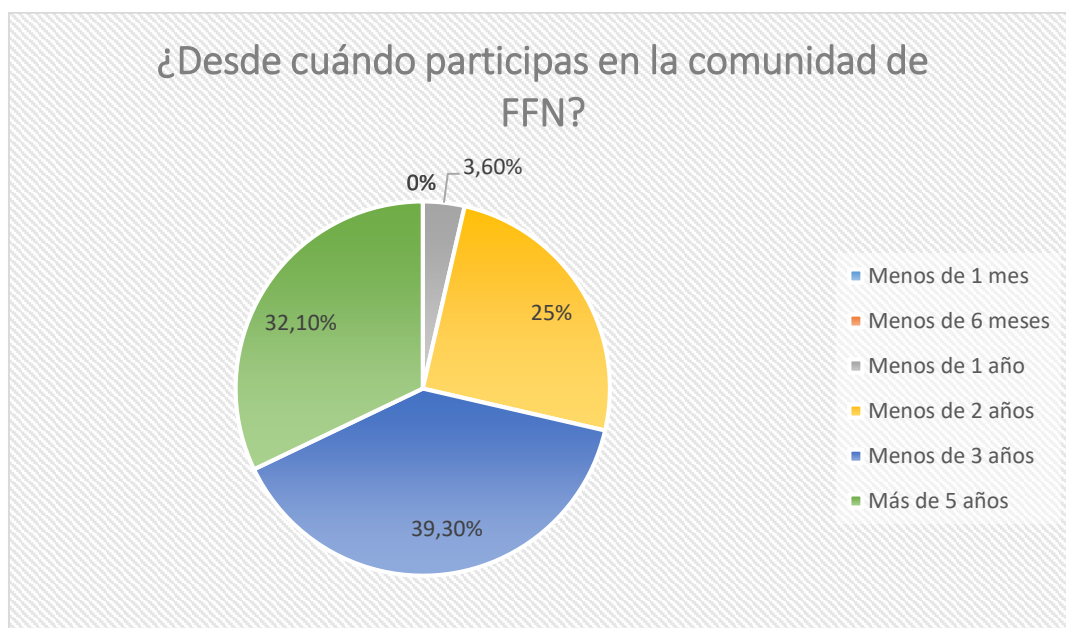
La comunidad de fans de la obra original es muy extensa y diversa gracias a la popularidad que tienen tanto los libros como la serie. Además, como consecuencia de la existencia de estos dos productos, los fans se acercan a la historia desde dos frentes que si bien pueden ser similares, no son lo mismo. Dentro de los fans encuestados para este trabajo, un 67,9% señaló que es seguidor de ambos productos, un 25% solo sigue la historia en los libros, y un 7,1% únicamente a través de la serie de televisión. De esta manera tenemos un *fandom* mixto a partir de la obra

desde la cual siguen la historia. Si bien la mayoría sigue ambas obras, existe un grupo mayor a la cuarta parte de encuestados que solo conoce la historia a través de uno u otro producto.

Además, es importante destacar que aun cuando sean seguidores de ambos productos, tuvieron que llegar y acercarse por primera vez al mundo creado por Martin y recreado por HBO por medio de uno de los dos. Probablemente, debido a la mayor antigüedad de la saga de libros, así como la afinidad que se puede encontrar entre el ejercicio de lectura y escritura por parte de los fans creadores, la mayoría de los que llenaron el cuestionario (64,3%) eligió a ASOIAF como la obra a la que primero conocieron; mientras que el restante 35,7% llegó primero a la serie de televisión. Estas diferencias serán importantes para analizar en las siguientes páginas de qué manera los fans receptionan la obra de HBO y cómo se sienten al respecto de ella y los textos de Martin.

Otra característica del *fandom* estudiado es que el tiempo que llevan siendo parte y participando en la comunidad de FFN es diferente. Según la siguiente figura, los miembros más antiguos (32,1%) llevan más de cinco años en la comunidad, los siguientes en antigüedad (39,3%) llevan menos de tres años, los siguen el grupo con menos de dos años en el sitio (25%) y un único miembro (3,6% de la muestra) con menos de un año en FFN. Con esto queda en evidencia que el *fandom* de *Juego de Tronos*/ASOIAF en FFN no solo es un grupo activo y participativo, sino que también no son novatos y cuentan con años de experiencia dentro del mundo de las comunidades de fans; además, al tener los libros 21 años de antigüedad desde que fue publicado el primero, y la serie 7 años desde su primera emisión, es entendible que los fans tengan varios años de participación en la comunidad *online* puesto que se trata de una obra con varios años de existencia.

Figura 7: Tiempo de participación de los fans en FFN



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Pero, al mismo tiempo que participan de la comunidad de FFN, estos fans no se limitan a ella, sino que también son miembros de otros sitios web como los ya mencionados Archive Of Our Own (AO3), Fictionpress y Fanfic.es principalmente, según la información recolectada. Aunque, también, tienen presencia en otras plataformas y redes sociales como Facebook, Tumblr o Wattpad donde pueden compartir no solo sus textos, sino otras creaciones como *fan art* e información y comentarios de la serie y libros. La mayoría de estos fans participan en diversos sitios donde publican y hacen circular sus obras, dialogan e intercambian información con sus pares. El pertenecer a una comunidad, no los excluye de ser parte de otras, tanto de diversas plataformas, como de diversas obras y productos mediáticos. Uno puede ser seguidor de *Juego de Tronos* y al mismo tiempo pertenecer al *fandom* de *Star Wars* o de *Harry Potter*. Sin embargo, también existe un grupo reducido de fans (28,6%) que manifestaron solo participar en la web FFN, donde vuelcan su atención y obras.

Naturalmente, dentro de todo grupo o comunidad sus miembros no serán todos iguales. Cada uno tendrá diferentes características, roles y niveles de participación. Dentro del *fandom* de *Juego de Tronos*/ASOIAF se encontró, por ejemplo, que casi la mitad de usuarios (46,4%) son de nacionalidad española, mientras que el grupo restante se reparte entre países de Latinoamérica como Uruguay, Perú, México, Chile y otros. A partir del país de procedencia

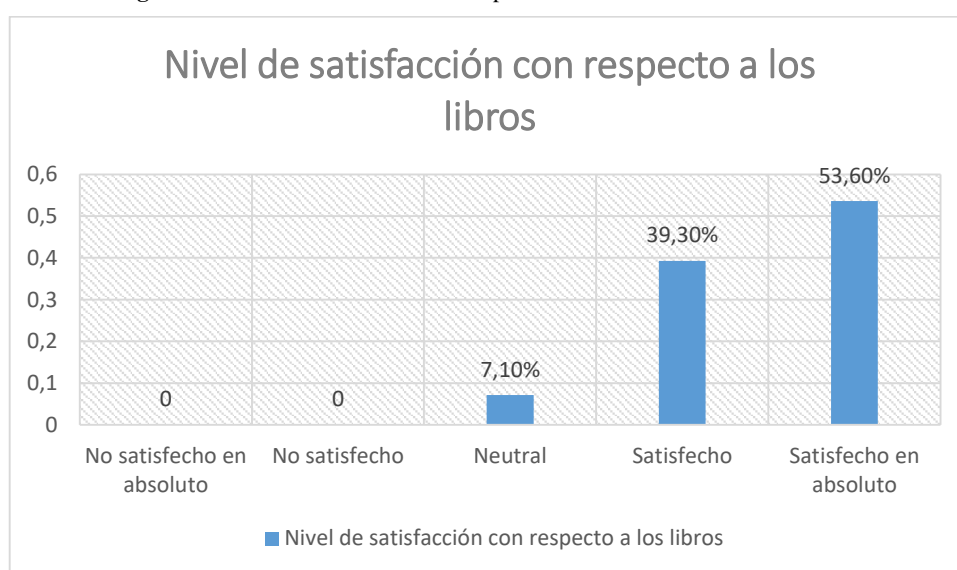
podrán generarse pequeñas diferencias en el caso de la recepción de la obra y diálogo con el resto de usuarios; mientras que para los miembros de países latinoamericanos la serie es transmitida los domingos por la noche –en un horario entre las 8 y 10pm dependiendo de cada país–, para los fans españoles tendrán que ver la serie al siguiente día –sea a las 3am en directo o alguna de las repeticiones horas más tarde. Esta diferencia horario ocasiona que los fans accedan a FFN y participen en la comunidad en diferentes momentos, siendo los fans latinoamericanos más proclives a iniciar la discusión sobre un nuevo capítulo emitido por HBO puesto que el horario en que lo reciben en directo es más accesible.

Pero más allá de ello, la intensidad de la participación –así como la forma– puede variar de un fan a otro por factores ajenos a cada uno. Lo que se puede ver, de acuerdo al análisis del sitio web, es que existen fans más implicados tanto en escribir, como en publicar comentarios y participar. Uno de estos casos es High Flying Bird quien es miembro y moderadora del foro *Alas Negras, Palabras Negras* en FFN; ella, además de escribir y publicar sus propias historias, participa en las discusiones del foro, así como propone nuevos retos y juegos para la comunidad de fans y modera lo que se publica en el foro. Como ella, se encontraron otros usuarios con mucha actividad en el sitio como Jean d’Arc, Dani Valdez o Nochedeinvierno13-Friki. Estos miembros más activos pueden ser vistos como líderes por el resto de usuarios, o simplemente servir como instrumento para fomentar la discusión y actividad dentro del foro. Sin sus publicaciones y comentarios diarios, la actividad del foro –y por ende de la comunidad– sería mucho menor. Estos, con sus escritos, discusiones y retos, permiten que otros fans más pasivos se integren en el diálogo y la construcción de conocimiento.

Ya previamente se mencionó que los fans de este universo ficcional llegan a él desde dos frentes distintos: las novelas de George R. R. Martin o la serie de televisión de HBO. Como toda adaptación de una obra literaria, el producto audiovisual no podrá ser 100% fiel puesto que dispone de un tiempo y recursos diferentes que el relato literario. En cuanto al caso de estudio, cada libro de Martin puede tener más de 500 páginas, lo cual es imposible de condensar en 10 episodios de una hora cada uno, que es lo que dura una temporada de la serie. Si bien ambas historias tienen un mismo punto de partida, por este motivo además de temas de producción, costo de la serie y libertad creativa de los productores, la historia narrada por HBO no se ha mantenido totalmente fiel a lo que los lectores conocen por los libros, sino que ha prescindido

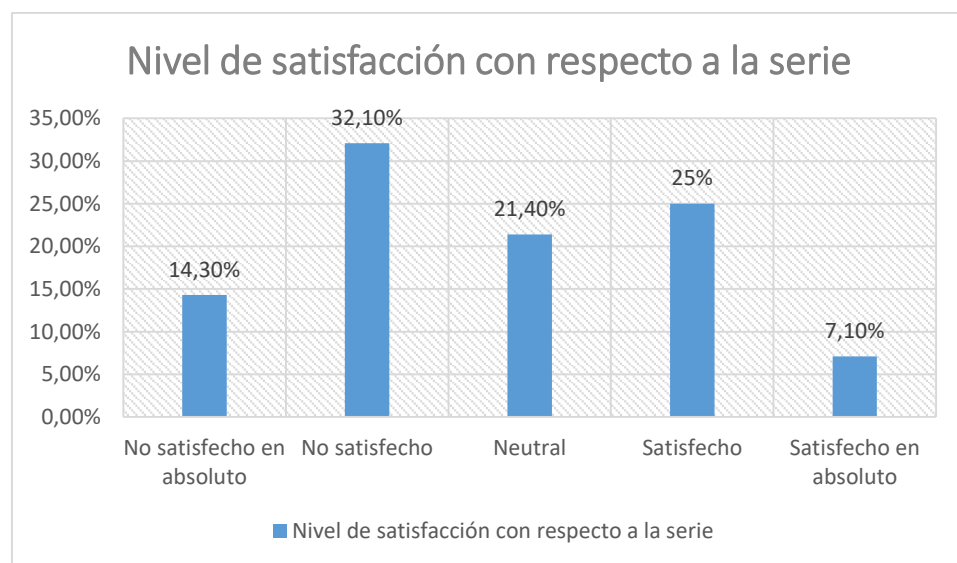
de algunas tramas y personajes, cambiado otras, y explorado/agregado algunos otros caminos narrativos; de alguna manera complementa o da una segunda vida a la historia de Martin. Como consecuencia, las reacciones de los fans respecto a la aceptación y aprecio de ambas obras pueden ser muy variadas. Por un lado están los fans que solo reconocen y siguen el canon de los libros, y no les gustan, ni están de acuerdo con los cambios hechos por la serie; por otro lado pueden encontrarse fans que llegaron a la historia desde la serie y han leído los libros o, si lo hicieron, prefieren cómo ha evolucionado la trama en la pantalla de HBO.

Figura 8: Nivel de satisfacción con respecto a la historia narrada en los libros



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Figura 9: Nivel de satisfacción con respecto a la historia narrada en la serie televisiva



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

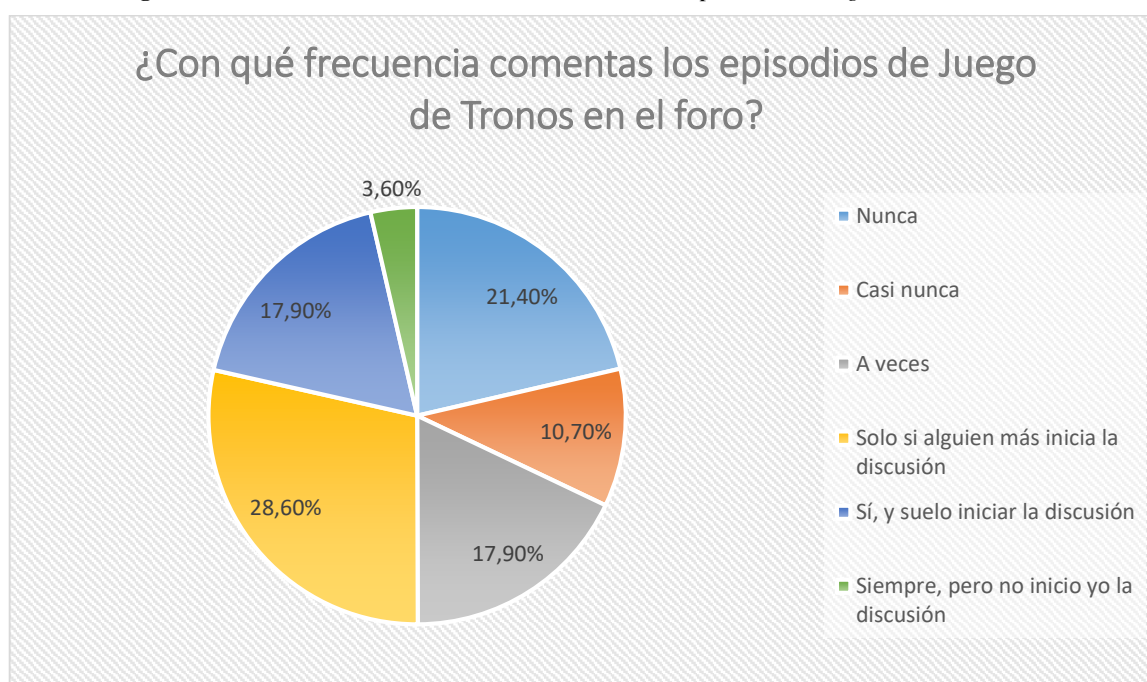
Como se puede apreciar en los gráficos anteriores, los fans manifestaron estar más contentos o satisfechos con la historia narrada en la saga de libros que con la serie televisiva. Esto puede entenderse, en parte, porque un mayor grupo de estos fans, como se indicó antes, conocieron esta historia por medio de los textos de Martin; en consecuencia se mantienen fieles a estos y los ven como la historia original a ser respetada. En cuanto al nivel de satisfacción respecto a la serie, este resulta mucho más variado y muestra opiniones divididas por parte de los encuestados, aunque existe cierta inclinación hacia no estar contento con el producto de HBO. Con la llegada de cada temporada, el *horizonte de expectativas* de los espectadores crece y se espera un producto lleno de sorpresas, giros narrativos y personajes e interpretaciones convincentes; con el estreno de cada capítulo, se encontrarán opiniones variadas de acuerdo a lo que cada fan considere si la obra alcanzó o no sus *expectativas*. En el caso de los fans-escriitores, muchos provenientes de los libros, no podrán evitar comparar la serie con la historia y el nivel de detalle mostrado en los relatos literarios y sus *expectativas* para con ellos.

En cuanto a la recepción de la obra de HBO, se preguntó a los fans qué es lo que hacían inmediatamente luego de ver la serie de televisión. Al respecto, un 46,4% señaló que discutía el episodio con amigos, un 25% contestó que comentaba los hechos con otros fans sin que necesariamente sean amigos, y un 28,7% no veía la serie, aunque “se interesan por lo que sucede en ella y se enojan con su curso”. De esta manera podemos ver que, dentro del grupo de fans que siguen la serie, está presente la necesidad de comentar y discutir rápidamente los nuevos episodios que son emitidos cada semana por HBO. Si bien el consumo de la obra puede ser en solitario, luego los fans buscarán agruparse o conectar entre ellos para compartir sus opiniones, dudas, teorías y construir el significado de la obra en conjunto. Y aún dentro del grupo de fans que no ven el show, algunos manifestaron interesarse por los hechos y seguir la evolución de la historia, probablemente a partir de los *reviews*, comentarios y discusiones del *fandom*.

En cuanto a la participación y los comentarios y discusiones de los fans que se pueden encontrar en FFN acerca de la serie de HBO, se obtuvo un rango variado de respuestas —como se puede apreciar en el siguiente gráfico— que puede ser entendido de acuerdo a los diferentes niveles de participación que los propios fans expresaron que tienen dentro del sitio web. Es así que el grupo más grande fue el que respondió que participan con sus comentarios “solo si alguien más

inicia la discusión” (28,6%), es decir se trata de una participación pasiva. Por otro lado, un 17,9% indicó que nunca comenta los episodios; en este grupo pueden estar incluidos aquellos que señalaron no ver la serie. Además, un 10,7% “casi nunca” comenta los episodios. Entre estos dos últimos grupos mencionados puede entenderse que, aún si es que consumen la serie, su actividad como fans en la comunidad de FFN se orienta exclusivamente hacia la producción de historias y no al análisis de la obra original. Sin embargo, también se encontró un grupo significativo (21,4%) de fans que participan activamente de las discusiones y comentarios, y que incluso inician estos temas. En este grupo podrá reconocerse el rol de líder que algunos miembros de la comunidad ostentan al iniciar o sugerir temas que darán pie a que otros fans participen y den su opinión al respecto.

Figura 10: Frecuencia en los comentarios/discusión de los episodios de *Juego de Tronos* en FFN



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Precisamente estos comentarios y discusiones de los fans sobre la obra original son los que fueron analizados para entender de qué manera la serie de HBO es recepcionada por esta parte de su audiencia. Con este motivo se analizó el tema llamado “Séptima temporada”, dentro del foro *Alas Negras, Palabras de Negras* de FFN, el cual agrupa todos los comentarios e impresiones de los fans acerca de los episodios de la más reciente temporada de *Juego de Tronos*. Un primer aspecto a destacar es que, como ya se evidenciaba a través de los resultados

de la encuesta, la participación de los fans en este tema es variable. Están los que iniciaron la discusión y/o participan constantemente como los miembros High Flying Bird y Jean d'Arc. También están los fans que se unieron al tema posteriormente y que comenta de vez en cuando como la participación de Ludmila V., Queen Fantasy o La Gata Rusa. Además, es probable que muchos fans únicamente se limitan a leer lo escrito por otros en la discusión y no participan activamente, o simplemente no se ocupan de este tema.

Respecto al contenido de sus comentarios, estos se tratan principalmente de reseñas o resúmenes de cada capítulo que van acompañados a su vez por las opiniones de cada fan, destacando lo que más y lo que menos les gustó, e incluso haciendo comparaciones entre serie, libros y *fan fiction*. Frecuentemente, los primeros comentarios son publicados a menos de 24 horas después de emitido el episodio y siempre por los mismos usuarios: High Flying Bird y Jean d'Arc. De esta manera se reafirman su papel como líderes en la comunidad y usuarios activos que fomentan la participación de otros miembros a partir de sus publicaciones. Más allá de estas dos fans, otros miembros participaron esporádicamente en la discusión de la serie con comentarios más breves y puntuales.

Las opiniones y comentarios sobre los episodios son muy variadas. Cada fan expresa, desde su punto de vista, los momentos que le gustaron y también los que le generaron descontento. El análisis de los fans suele ser bastante crítico e inquisitivo, y gira en torno a dos líneas de estudio: los personajes y la trama. Acerca de los primeros se pone mucho énfasis en cómo están contruidos, sus palabras, acciones y las actuaciones. Con cada episodio emitido, los fans evalúan si es el desempeño de los personajes se ajusta al *horizonte de expectativas* que tienen de ellos. Existe una constante comparación entre los personajes que se ven en los nuevos episodios y los mismos pero al inicio de la serie o su equivalente en los libros. Durante el análisis de la séptima temporada por parte de los miembros de FFN, estos critican el poco o mal uso que se les da a personajes como Davos, Brienne of Tarth o Tyrion; además, comentan la evolución de otros personajes principales como Jon, Sansa o Arya, en donde se encontraron opiniones a favor y en contra dependiendo de cada fan. Así también, los participantes de la discusión establecen relaciones entre los personajes de la serie y los que aparecen en los libros, es decir tomando la saga de libros como el canon a ser respetado y fuente de inspiración a la hora de dar forma a los personajes. Algunas veces manifiestan que gustan más del nivel de

detalle y complejidad en los libros de personajes como Jaime Lannister, otras veces valoran positivamente la evolución de un personaje en la serie (Sansa Stark) o el protagonismo dado (Bronn), e incluso, gracias a su conocimiento de ASOIAF, se animan a sugerir algunas fusiones de personajes (como la de Euron y Victarion Greyjoy) que han hecho los productores del show.

Por otro lado, sobre la trama de la historia en *Juego de Tronos* durante la séptima temporada, los fans manifestaron no estar totalmente contentos. Aunque existen momentos que cuentan con su aprobación como el inicio de temporada con Arya Stark asesinando a toda la familia Frey o la batalla entre los dothraki y el ejército Lannister; muchas otras escenas dejan insatisfechos a los fans. Estos, por medio de sus comentarios, consideran que desde que la serie de HBO superó en el desarrollo de la historia a los libros de Martin, el show ha perdido cierta calidad narrativa y detalle, así como su capacidad de sorpresa y de brindar una historia diferente a lo que se puede encontrar en la televisión. Algunos fans incluso han considerado al programa de HBO como una *fan fiction* más. De esta manera le arrebatan su aura de obra canónica y es visto un producto ficcional más de un grupo de seguidores –en este caso, los productores de la serie. *Juego de Tronos* al no alcanzar, para muchos fans-escritores, las *expectativas* que se tenían sobre la serie, es resignificada como una obra *fan fiction* y no canónica a partir del diálogo y discusión entre los miembros de la comunidad.

Además, dentro del análisis de la séptima temporada de la serie en los foros de FFN, también está presente el diálogo y trabajo entre miembros del *fandom*. Estos comentan lo que publicó otro, se muestran de acuerdo o no, y colaboran entre ellos cuando hay una duda o algo no está muy claro. Como parte de esta *comunidad de conocimiento* que integran –no únicamente en FFN, sino también en cualquier otra comunidad–, los fans especulan en tener cierta influencia para con los productores al sostener que gracias a la poca aceptación por parte del *fandom* que tuvieron algunos personajes en la serie –como el caso de las llamadas serpientes de arena– los creadores del show decidieron terminar su participación en la historia por medio de su muerte.

Un último aspecto sobre la recepción de la serie televisiva por parte de los fans es que esta –al igual que los libros– cuenta con muchos enigmas, profecías, diversos caminos narrativos y, además, se encuentra aún inconclusa; en consecuencia, los fans no solo discutirán de los hechos sucedidos en cada episodio emitido por HBO, sino que buscarán ir más allá y, a través del *conocimiento colectivo* y de trabajar como comunidad, tejer diversas teorías que prevean el

desenlace de la historia, así como sus más grandes misterios. Por ejemplo, una de las teorías más conocidas por los fans y que se vio confirmada por la serie HBO entre las dos últimas temporadas es la llamada “R + L = J”. Esta teoría creada por los fans buscaba explicar el origen de uno de los personajes principales de la historia, Jon Snow; en la historia original, hasta el final de la sexta temporada, no se conocía quién era la madre de Jon, así que los fans, por medio de pistas dejadas en la obra e intercambiar información, establecieron la teoría de que los padres de Jon eran Rhaegar Targaryen y Lyanna Stark, con lo cual el personaje ganaba mucho más protagonismo en la historia.

Aunque esta teoría ya ha sido confirmada, existen muchas otras que esperan su turno. Tanto los libros como la serie brindan una gran cantidad de información, claves y mensajes entre líneas a los espectadores. Se trata de una relación lúdica entre la obra original y sus lectores más fieles, quienes ávidos de información y nuevo material, buscarán explorar cada pequeña pista que se les dé para descubrir todos los misterios propuestos por el autor, e incluso imaginar otros. De esta manera, existen una gran cantidad de teorías que han sido creadas por fans durante todos estos años –que pueden ser vistas dentro del fanon que maneja la comunidad– y que se actualizan y están en constante diálogo con la obra de HBO y Martin. Cada nuevo episodio de la serie o cada nuevo capítulo del libro pueden confirmar, negar o actualizar una de estas teorías. Entre las más conocidas están la relación sentimental y posible matrimonio entre Jon Snow y Daenerys Targaryen, dentro del *fandom* esta teoría es conocida como *Jonerys*; la profecía del *Valonqar* o cuál será el hermano menor que mate a Cersei Lannister, muchos fans apuestan a que será su hermano gemelo y amante Jamie; y la profecía de Azor Ahai que habla de un héroe legendario que luchará contra la oscuridad, algunos de los personajes que se postulan (cada uno con sus respectivos argumentos y explicación sobre como cumplen con los requisitos para ser este héroe) para ser esta figura son Jon Snow, The Hound, Ser Jorah Mormont y Daenerys Targaryen.

4.3. La relación autor – lector

Hasta ahora se ha hablado principalmente de los fans y sus prácticas, consumo y creaciones, en especial de una de ellas: la escritura de *fan fiction* y su relación con la obra original. A partir de

los conceptos de la Estética de la Recepción se analizó la recepción de la obra por parte de los fans, así como su producción de significado a partir de la creación de otras ficciones; sin embargo, no se puede concluir este análisis sin ocuparse del emisor y su implicancia con la obra y los receptores, es decir hablar del autor de la obra y su relación con esta y con su público. Para ello, partiremos por entender que toda obra, como todo enunciado, es producida por uno o varios autores. En el caso del objeto de estudio, el autor de la saga de libros *A Song Of Ice And Fire* es George R. R. Martin y en el caso de la serie *Juego de Tronos* vendría a ser la cadena televisiva HBO bajo el trabajo de los productores David Benioff y D. B. Weiss. Aunque, en las siguientes páginas también se discutirá la autoría de los fans sobre sus textos *fan fiction*.

Como se ha mencionado anteriormente, la saga de libros desde la que nace la historia que tantos fans congrega vio la luz por primera vez en 1996 con su primera entrega *A Game of Thrones* y, posteriormente, le seguirían cuatro más: *A Clash of Kings* (1998), *A Storm of Swords* (2000), *A Feast for Crows* (2005) y *A Dance with Dragons* (2011). Todas estas novelas fueron creadas por George R. R. Martin, escritor estadounidense de literatura fantástica y ciencia ficción. Además, tal como ha anunciado el propio Martin en reiteradas ocasiones por medio de su blog personal¹⁵ y en diversas conferencias, quedan por escribir y publicar dos entregas más que deberían concluir la historia: *The Winds of Winter* y *A Dream of Spring*.

Gracias a la popularidad de su saga de libros ASOIAF, Martin se convirtió en un escritor muy famoso y ocupado. Durante las últimas décadas ha compaginado la escritura de sus libros con otras actividades como la escritura de guiones, la participación en conferencias y encuentros de fans y escritores, e incluso la creación de nuevas historias que se adhieren al universo ya creado de *A Song of Ice and Fire* entre las cuales se pueden mencionar *Dunk and Egg Tales* (1998), *A Knight of the Seven Kingdoms* (2015) y la enciclopedia *The World of Ice and Fire* (2014). Debido a su ocupada agenda, el tiempo entre la publicación de una obra y otra de Martin se ha visto incrementado —con una diferencia de dos años entre las primeras novelas y seis años el cuarto y quinto texto— con lo cual ha generado diversas opiniones entre sus seguidores, además

¹⁵ George R. R. Martin tiene un blog personal titulado *Not a Blog* donde publica noticias y comentarios sobre sus obras, así como opiniones sobre otros temas relacionados a la escritura. La dirección web del blog es: grrm.livejournal.com

del rumbo que sigue su historia y su posición con respecto a temas como la escritura de *fan fiction* inspirada en su obra.

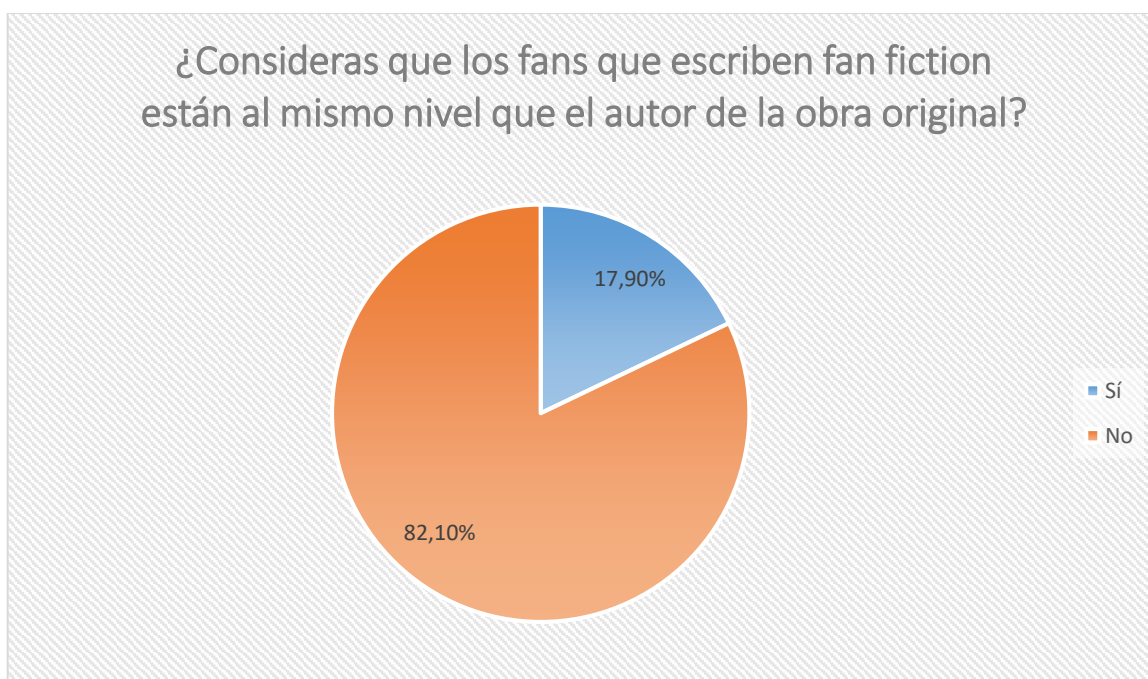
Con el éxito de las novelas de Martin, la cadena estadounidense HBO obtuvo los derechos para adaptar la historia para la televisión. La primera temporada de la serie –la cual lleva el mismo nombre que el primer libro de la saga ASOIAF, *Juego de Tronos*– fue estrenada mundialmente en el año 2011 y, a la fecha, lleva siete temporadas emitidas, restando por estrenarse una última temporada. Es así que HBO y los creadores de la serie, Benioff y Weiss, vendrían a ser los autores –junto con el equipo de guionistas entre los que se cuenta al propio George R. R. Martin– de esta obra audiovisual.

Con este nuevo producto de parte de HBO, la historia original cobró aún mayor fama y tuvo la posibilidad de llegar a una nueva audiencia. Como se dijo en el capítulo anterior, los fans se acercan a la historia desde dos frentes diferentes: los libros o la serie. De esta manera, la masa de fans no será nunca homogénea, así como tampoco lo serán sus conocimientos y *expectativas* de la obra. El programa televisivo de HBO, en su desarrollo de la historia, ha superado ya a lo que es narrado por los libros. En consecuencia, el show ya no se basa en las novelas de Martin sino que toma un rumbo propio. Benioff y Weiss, como autores de *Juego de Tronos*, tienen mayor espacio para su creatividad una vez que dejaron atrás la línea guía que les imponía los textos. A pesar de que siempre han intentado trabajar junto con George R. R. Martin para la escritura de guiones, y contar con su aprobación, los productores de la serie son los que tienen la labor de brindar un desenlace a la historia en la televisión.

Pero no solo George R. R. Martin y HBO son los únicos que crean contenido acerca de la historia original, los fans lo hacen desde múltiples formas; una de ellas, las *fan fiction*. Por diferentes motivos y con diferentes características, estos textos buscan rellenar, expandir y explorar nuevos escenarios narrativos para la historia original, y tienen a los fans como sus autores. Son, entonces, una *audiencia activa* que no solo consume, sino que crea contenido. Sin embargo, a raíz de esta participación de los fans en la creación de nuevas obras, cabe plantearse si estos están al mismo nivel que el autor de la obra original en el sentido de derechos sobre la historia creada, autonomía para modificarla, recursos para crearla y publicarla, etcétera.

En el cuestionario completado por los fans de FFN, primero se les preguntó si se consideraban autores de sus propios escritos *fan fiction*. Esta pregunta fue respondida afirmativamente por todos los participantes de la encuesta. De esta manera vemos que los fans se auto reconocen como creadores y propietarios de sus historias. Esta idea de autoría de los fans puede ser algo conflictiva con respecto al autor de la obra original puesto que si bien los fans escriben los textos, estos están utilizando el mundo y los personajes de otro escritor. No se trata de un universo narrativo creado totalmente por el fan-autor, sino que toma muchos elementos –desde unos cuantos personajes, hasta tramas enteras– de otro relato.

Figura 11: Posición de los fans como autores respecto al autor de la obra original



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Por otro lado, ante la pregunta de si estos fans-escritores consideran estar al mismo nivel que el autor original, como se puede apreciar en el gráfico de arriba, la gran mayoría (82,10%) respondió que no. Los miembros y escritores de la comunidad, aunque autores de obras, no se ven a sí mismos como iguales a George R. R. Martin. De acuerdo a cada fan y sus diferentes perfiles, esto puede ser explicado mediante la experiencia que tienen como escritores. La mayoría de fans-escritores son personas jóvenes, que escriben relatos cortos (One-shot), lo hacen como un pasatiempo y no cuentan con la extensa carrera literaria que tiene un escritor de casi setenta años como Martin. Sin embargo, la diferencia entre ambos autores también puede

entenderse en relación a que los fans son escritores *amateur* que publican sus relatos, mayormente, en foros, páginas especializadas de internet o en sus propios blogs; sin contar con ningún tipo de apoyo económico y sin supervisión editorial –lo que les permite mayor libertad a su forma de escribir y los temas que pueden abordar. Un autor como GRRM, al contrario, tiene a la escritura, entre otras cosas, como su actividad económica principal y su profesión; si bien tiene la posibilidad de publicar relatos en plataformas virtuales y *amateur*, generalmente lo hace a través de una editorial.

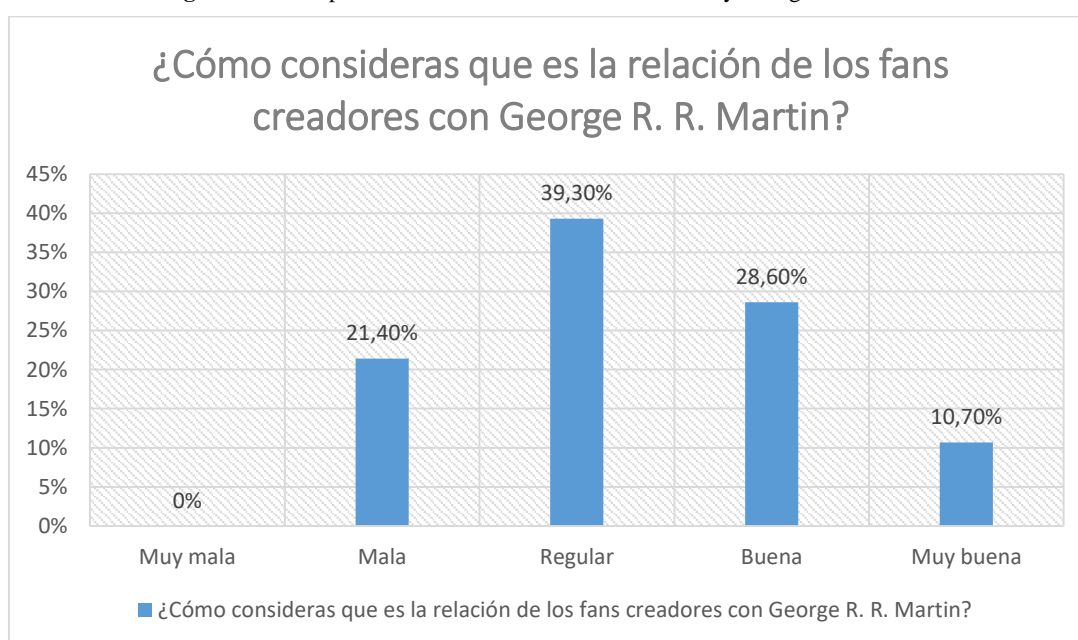
De esta manera, si bien se consideran también autores de sus propias creaciones, los fans reconocen una diferencia entre ellos y el autor del relato original. No se encuentran en las mismas condiciones y, además, los primeros se nutren de la historia del segundo para crear las suyas propias. Se trata de autores que manipulan, intervienen o se inspiran en la obra de otro autor. Los escritores de *fan fiction* de *Juego de Tronos* no podrían crear sus obras sobre este relato si es que este no existiera. El universo creado por Martin es su fuente principal de recursos.

Si se ha dicho que los fans, mediante sus textos, modifican y crean nuevos caminos narrativos respecto al relato canónico, habría que preguntarse cuál es su posición, como fans y autores, acerca de manipular de esa manera la obra de otro autor. Sobre este tema, en el cuestionario la gran mayoría (78,6%) reconocieron que es competencia del autor de la obra original manipular de aquella manera su propio mundo ficcional creado; mientras que un 57,1% también consideró que los fans pueden tener esa facultad y la mitad de los encuestados opinaron que esto puede hacerlo cualquiera, aunque (como señalaron algunos) siempre respetando y teniendo en cuenta que George R. R. Martin es el creador original y sin pretender sacar beneficios económicos con su obra. Otras respuestas incluyeron también a productores (32,1%) y profesionales del sector (14,3%) como posibles candidatos a influir en la historia original. Es así que los miembros del *fandom* de *Juego de Tronos*/ASOIAF reconocen el derecho de Martin sobre su historia y personajes, pero también muchos de ellos piensan que también tienen la facultad de intervenir y modificar, en sus propios textos, la historia original del autor, mientras esto no implique que están lucrando con ello y dejando en claro que el mundo y los personajes que están utilizando pertenecen a otro escritor –como lo hacen notar varios fans-escritores en sus textos publicados en FFN.

Al consumir una obra, tanto el lector como el autor se encuentran y dialogan en ella a través de las ideas y mensajes que el autor ha colocado, y las *expectativas* y conocimiento que el lector trae consigo; sin embargo, más allá de la obra, también existe una relación entre ambos. El escritor o productor crea un producto para un público, imagina a un *lector ideal* pero también a una audiencia más amplia. En pleno siglo XXI y con las herramientas tecnológicas y de comunicación de las que se dispone, el autor puede entrar en contacto y conocer a sus seguidores. Es el caso de George R. R. Martin, por esto se puede dar por media de las publicaciones que hace en su blog como comunicados abiertos a toda su audiencia, además de las entrevistas y presentaciones en conferencias que realiza. Por el lado de HBO, la empresa presta oídos a su público y se preocupa por contar con una alta tasa de audiencia en cada uno de sus episodios. Mientras que por el lado de los fans, estos muestran un enorme interés por hacer escuchar su voz y opinión cada vez que sienten que tienen que comunicar algo a los creadores de su programa o libro favorito, a través de diversos canales como publicaciones en blogs, emails, entrevistas, etc.

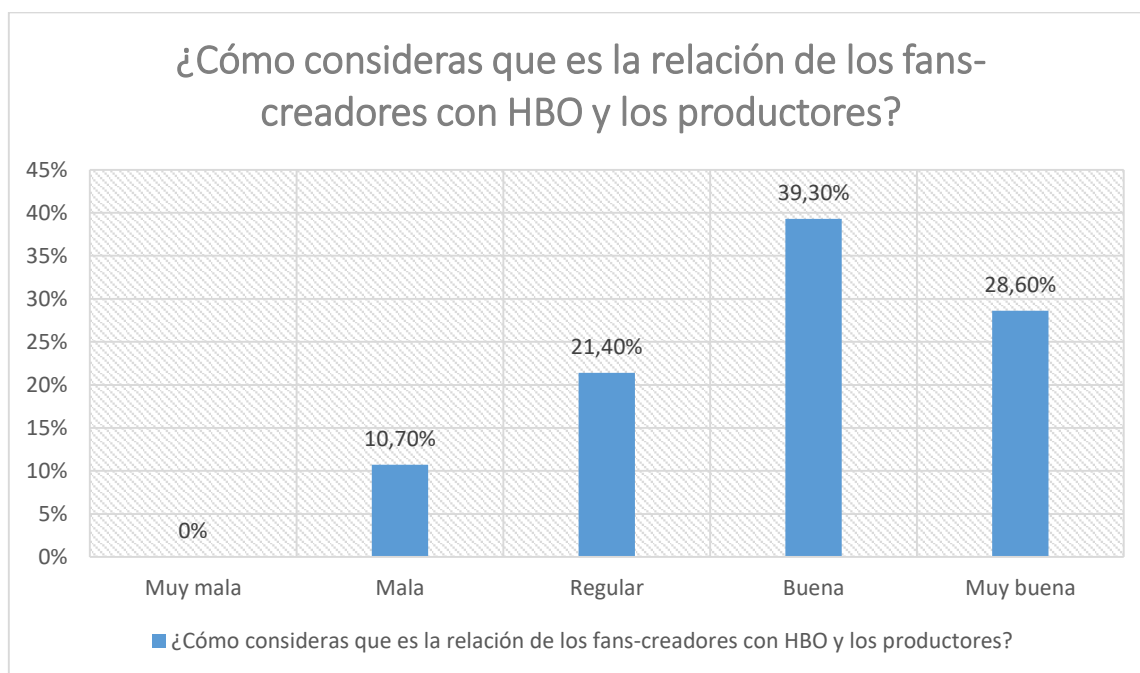
Con motivo de conocer el vínculo existente entre autor y lector en el objeto de estudio es que se preguntó a los fans en FFN cómo consideraban la relación entre Martin/HBO y sus seguidores. Puesto que a partir de ello se puede analizar la posición de los autores respecto a la creación de *fan fiction* y el diálogo que hay entre fans y obra canónica.

Figura 12: Percepción de la relación entre fans-creadores y George R. R. Martin



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN, 2017

Figura 13: Percepción de la relación entre fans-creadores y HBO/productores



Fuente: Cuestionario hecho a fans del *fandom* de ASOIAF en FFN

Como se puede apreciar en las dos figuras anteriores, los fans respondieron al cuestionario acerca sobre esta relación; y si bien se encontraron respuestas variadas para ambos casos, se puede apreciar que se percibe tener una relación ligeramente mejor con la cadena televisiva HBO que con el creador de la saga de libros. Aunque en ninguno de los casos los miembros del *fandom* reconocieron que la relación es “muy mala”, cuando se les preguntó sobre HBO más de la mitad (67,9%) estuvieron de acuerdo en que dicho vínculo era “bueno” o “muy bueno”; lo que contrasta con el 39,3% que obtuvieron esas mismas respuestas en el caso de George R. R. Martin. Además, el porcentaje de fans que eligieron la opción “mala” cuando se les preguntó sobre los productores es casi la mitad (10,7%) con respecto a la misma opción (21,4%) cuando se trata de Martin.

Estas diferencias en la relación entre autores y público pueden interpretarse a partir de varios aspectos. En el caso de George R. R. Martin, este es apreciado por los fans por ser el padre y creador del universo ficcional que comprende la saga de libros ASOIAF. Sin embargo, a lo

largo de los años, debido a los constantes retrasos y demoras para publicar la continuación de la historia la impaciencia de los fans se ha ido incrementando, sobre todo al ver que el escritor de su historia preferida se embarcaba en otros proyectos –como escribir otras historias, participar en proyectos televisivos y asistir a varias conferencias y encuentros– antes de terminar de escribir el sexto y séptimo libro de la saga. Otro motivo, tal vez aún más importante que el anterior y sobre el que se detallará en las siguientes páginas, es el hecho de que Martin se ha mostrado siempre en contra de la producción de textos *fan fiction*, tal como lo manifiesta en la publicación llamada *Someone is Angry on the Internet* (7 de Mayo del 2010) en su blog personal *Not a blog*. Teniendo en cuenta que este estudio, tanto como el cuestionario aplicado para la recolección de datos, se basa en analizar a las comunidades de fans y sus relatos *fan fiction*; es entendible que al preguntar a estos mismos fans-escritores sobre su relación con el escritor de la obra original, estos muestren un vínculo demasiado positivo con la persona que ha manifestado estar en contra de las creaciones de estos seguidores. Se trata de una relación un poco tensa cuando el autor de la obra que suscita tanta devoción para sus seguidores insta a estos mismos a no escribir sobre ella.

Por otro lado, en cuanto a HBO, la relación entre la empresa creadora de la serie y los fans puede ser percibida de una forma más positiva ya que nunca ha “atacado”, ni prohibido su actividad creadora a estos, al menos no abiertamente, ni cuando no existe intención de ganar dinero con el producto. Los fans no perciben ninguna fuerza que les prohíba escribir o realizar otro tipo de creaciones. Al contrario, la empresa televisiva ha buscado tener un vínculo más cercano con los fans –lo que por su puesto les beneficia en su actividad económica al tener una gran audiencia para su producto– no solo por medio de la obra original, sino ofreciendo a los seguidores más productos como *merchandising* oficial, vídeos detrás de cámara, entrevistas con los productores y actores, vídeos interactivos, *quizes* para medir el conocimiento de los fans sobre la serie y más. Todas estas medidas incitan a la participación e involucramiento de los fans; por supuesto, esta participación será controlada y limitada por HBO, pero aun así tener una relación más cercana los autores de la serie y su público. Sin embargo, aquella porción de fans que, según la encuesta, aún se resisten y consideran la relación entre seguidores y productores “regular” o “mala”, pueden estar motivados de esta manera debido a su descontento por cómo la historia original ha sido desarrollada en la serie.

Tal como se mencionó previamente, la relación entre George R. R. Martin y los fans que escriben *fan fiction* no es la mejor. Martin, un escritor veterano y padre de un mundo ficcional bastante conocido, se ha mostrado en contra de la actividad de escribir ficción, por parte de los fans, utilizando como base el mundo y los personajes creados por él. Su posición ha sido comunicada a través de su blog personal llamado *Not a blog*, especialmente en su publicación titulada *Someone is angry on the internet* (publicada el 7 de mayo de 2010) donde, a raíz de lo publicado por la escritora Diana Gabaldon en su propio blog¹⁶, aprovecha para explyar su punto de vista acerca del tema de escribir *fan fiction* y los derechos de autor. Adicionalmente, también ha replicado su opinión al respecto en diversas entrevistas y conferencias.

Los dos argumentos que utiliza George R. R. Martin para elaborar su posición, y que están desarrollados en el *post* antes mencionado, son uno de carácter racional y económico, y otro de carácter emocional. El primero aborda el hecho desde el ámbito legal de los derechos de autor y la repercusión económica que tendría para el escritor. Martin señala que si bien él, en su juventud, también escribió ficción como fan, no es lo mismo que lo que se denomina ahora *fan ficción* puesto que los textos actuales utilizan el trabajo de otro escritor para crear sus historias. Para el creador de ASOIAF todo gira en torno al consentimiento que da o no un escritor para que otros utilicen su trabajo. Es la decisión de cada autor si da su permiso para que su historia sea utilizada por otros; sea, por ejemplo, para crear una serie de televisión como ha sido el caso del propio George R. R. Martin. Sin embargo, si el autor no lo permite, no hay nada más que discutir y se debe respetar su decisión de ejercer control sobre sus creaciones. Incluso, aun cuando el escritor lo permita, este tendrá la última palabra –como lo hace Martin al participar y supervisar los guiones de la serie– sobre cómo se maneje su obra.

Esta es la única manera de que otra persona que no sea el escritor mismo pueda utilizar la obra de este según Martin. Puesto que él no ha dado permiso a los miles de fans que escriben *fan fiction*, estos no lo deben hacer. Martin argumenta, en su publicación, que se debe defender el derecho de autor en todo caso conocido –sea una empresa que busca ganar dinero o un fan que escribe por diversión– puesto que si lo permite para algunos pocos, estará dejando desprotegida su obra para que el resto haga lo que quiera con ella. Una vez abierta la puerta de la *fan fiction*

¹⁶ El blog de Diana Gabaldon es <http://voyagesofheartemis.blogspot.com/>

para unos, será muy difícil de controlar. Esta medida es tomada por el escritor para protegerse a uno mismo y su trabajo, puesto que es su única forma de ganarse la vida.

El segundo argumento empleado por Martin es de carácter emocional y habla del vínculo que tiene este con el mundo y personajes que ha creado. El autor de la saga de libros considera a sus personajes como sus hijos, según lo indicó en su blog personal, y no le gusta que cualquier persona, aunque tenga muy buenas intenciones, los manipule y juegue con ellos –tal como hacen los fans en sus escritos al ubicarlos en diferentes situaciones y escenarios. Se trata, entonces, de un escritor celoso con su obra que no desea esta sea utilizada sin su permiso; él es el guardián con las llaves de la entrada al mundo de *A Song Of Ice And Fire*.

Como queda en evidencia en el sitio web FFN, y otras plataformas donde se publica *fan fiction*, aún con la negativa del autor de la obra original, los fans siguen produciendo nuevas historias inspiradas en el universo de ASOIAF. Aunque Martin haya manifestado su negativa en diversas ocasiones e incitado a los fans a escribir sus propias historias originales, este ya ha “abierto la puerta” de la utilización de su trama y personajes al negociar y permitir que la cadena televisiva HBO elabore una serie basada en sus libros. Con cada nuevo episodio de cada temporada, una oleada de nuevo contenido es ofrecida a los fans, motivando su capacidad creativa para escribir. Si Martin se los prohíbe, HBO no lo hace sino que incita la participación (controlada) del público en sus plataformas oficiales y no impide la creación de nuevo contenido en otros sitios web, mientras que no los creadores de estos no busquen generar un ingreso económico. Si los fans son acusados por George R. R. Martin de la historia de sus novelas para sus escritos, estos siempre podrán argumentar que se han inspirado en la serie de Benioff y Weiss.

Respecto a esta situación entre autor y fans, se les preguntó a los miembros de FFN su opinión acerca del *copyright* y los derechos de autor. Estos reconocieron que las ideas, historia y personajes son de propiedad del autor, pero que no se les debe aplicar derechos de autor a ellos, puesto que no intentan sacar ningún beneficio económico con sus textos; al contrario, lo hacen por diversión y a manera de homenaje hacia la obra original. En el caso de que se busque generar algún ingreso económico por las *fan fiction*, se mostraron de acuerdo en que se debe entregar una parte del dinero al autor ya que es el propietario de la historia. Sin embargo, en ningún momento mencionaron o consideraron la negativa de Martin a no dar permiso sobre su historia debido a un temor por perder control sobre ella y el valor emocional que sus personajes tienen

para él. Los fans no reconocen robar ideas del autor, ni apropiarse de su obra; ven el ejercicio de escritura de una manera recreativa, lúdica y como un tributo a la historia canónica. Respetan y reconocen al autor como dueño de la obra y sus personajes, pero no se sienten limitados por ello a dejar de escribir, ya que no se ven a sí mismos haciendo algo negativo al momento de crear *fan fiction*.

5. CONCLUSIONES

En la presente investigación, tal como se indicó en la introducción y en el apartado correspondiente a la metodología, se pretendió analizar la producción de textos *fan fiction*, dentro de una comunidad online de fans, y su relación con la obra y autor original. Para ello, el objeto de estudio seleccionado fue la comunidad de fans, en el sitio web FanFiction.net, en torno a la saga de libros *A Song Of Ice And Fire* y la serie de televisión *Juego de Tronos*, su producción de textos *fan fiction*, y el diálogo que mantienen con la obra y los autores. Además, el trabajo se sirvió tanto de fuentes primarias, a partir de un cuestionario para recoger la opinión de los fans sobre diversos temas, y el análisis de contenidos de los textos *fan fiction*, así como de los foros y las publicaciones en FFN; por el lado de las fuentes secundarias, se revisaron diversos autores, como Umberto Eco, Henry Jenkins, Paul Ricoeur y más, e investigaciones, así como sitios web como el propio blog personal del escritor George R. R. Martin.

De acuerdo al objetivo principal planteado para este estudio, en la investigación y análisis se encontró que los fans se ven motivados a crear nuevos productos inspirados en la obra de su devoción, y en este caso concreto a escribir historias, debido a que les divierte, les apasiona, quieren crear sus propios personajes y quieren manipular la historia a su gusto, lo que coincide con lo descrito por Jenkins (1992) y descarta la idea que de lo hagan, principalmente, para generar ingresos económicos u otras razones no emocionales. Su amor por la obra los lleva a no conformarse con ser un lector/televidente pasivo, sino a participar activamente en foros y otras plataformas, calzando con lo descrito por el mismo Jenkins en su texto *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la participación* (2006).

En cuanto a sus textos, estos se alimentan y dialogan constantemente con la obra original. Son parte de una cadena literaria en donde los escritos de los fans no existirían, de la forma en la

que lo hacen, sino fuera por la obra original desde la que parten. Además, existe una gran variedad de temas y subgéneros que se exploran en las *fan fiction*, muchos de ellos, tal como se encontró en el análisis de textos, con tramas y situaciones poco convencionales o tabús que encuentran un lugar en estos relatos, ya que no son comunes en los textos con un propósito comercial.

Además, el concepto de *obra abierta* propuesto por Eco (1996) y la Estética de la Recepción queda claramente confirmado al ver cómo los textos *fan fiction* buscan completar los vacíos dejados por el relato original. Y no solo eso, sino también expandir la historia e imaginar nuevos escenarios totalmente distintos. Los fans se apropian del relato y lo manipulan de una manera lúdica de acuerdo a sus propios gustos e intereses. Estos hallazgos respondieron al primer objetivo secundario mencionado en el apartado metodológico.

En cuanto al segundo objetivo secundario, la recepción de la obra y su relación con la comunidad de fans, se encontró que existen diferentes niveles de participación e involucramiento, pero que en general el *fandom* de *Juego de Tronos*/ASOIAF es bastante activo, no solo en la producción de contenido por cada uno de los miembros, sino que actúan como una *comunidad de conocimiento* (Lèvy, 1994) al promover la creación de nueva historias a partir de retos y dinámicas, leen y escriben *reviews* en los textos de otros miembros, y participan y comparten información en discusiones sobre la obra original. Precisamente, en el análisis de la recepción de la serie televisiva de HBO, además de la intensa participación de unos y esporádica para otros, los fans mostraron los elementos en que más se fijan al analizar la obra, como la verosimilitud en los personajes, la fidelidad con las novelas o el desarrollo de la trama. Así también, a través de sus publicaciones y en sus respuestas en el cuestionario, demostraron que están más contentos con los libros que con la historia expuesta por la serie televisiva, especialmente una vez que sobrepasó los hechos narrados en la saga de novelas.

Por último, respecto al tercer objetivo secundario –la relación entre autor y lector– quedó en evidencia, por medio de la encuesta respondido por los fans en FFN, que la relación entre fans (escritores) y George R. R. Martin puede ser algo más tensa o neutral que la que existe entre este grupo y los creadores de la serie televisiva. El recelo y las precauciones de Martin por su obra se han traducido en manifestarse en contra de la actividad productora de los fans. Estos apoyan la idea de que el universo ficcional y sus personajes le pertenecen únicamente al escritor

de la obra, pero no concuerdan en que por ese motivo se les deba prohibir escribir sus *fan fiction*. Los fans no consideran esto una práctica negativa, siempre y cuando no perciban ingresos económicos por ello. Para ellos se trata de una forma de rendir homenaje y expresar amor por la obra de la que son seguidores.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Bajtin, M. (1982). *Estética de la creación verbal*. México D.F.: Siglo veintiuno editores, 1985. 2da ed.
- Barthes, R. (1968). *La muerte del autor*. Barcelona: Paidós, 1987.
- Barthes, R. (1985). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós, 1993. 2da ed.
- Cumberland, S. (2003). "Private Uses of Cyberspace: Women, Desire, and Fan Culture". En: Thorburn, D. & Jenkins, H. (Eds.). *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transformation*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos. Harvard University, Norton Lectures 1992 – 1993*. Barcelona: Editorial Lumen. Traducción de Helena Lozano Miralles
- Fanfiction.net. (2017). *Game of Thrones FanFiction Archive*. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/tv/Game-of-Thrones/?&srt=1&lan=2&r=10&len=1&t=15&s=2> (consultado el 30 de Julio de 2017)
- Fanfiction.net. (2017). *A Song of Ice and Fire FanFiction Archive*. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/book/A-song-of-Ice-and-Fire/?&srt=1&lan=2&r=10&len=1&s=2&t=15&p=1> (consultado el 29 de Julio de 2017)
- Fanfiction.net. (2017). *Séptima temporada – Foro Alas Negras, Palabras Negras en Fanfiction*. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/topic/127288/164654238/1/S%C3%A9ptima-temporada> (publicado el 17 de Julio de 2017, consultado el 21 de Agosto de 2017)
- Fathallah, J. (2015). *Statements and silence: fanfic paratexts for ASOIAF/Game of Thrones*. Journal of Media and Cultural Studies, pág. 75-88. Recuperado de <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10304312.2015.1099150> (publicado el 04 de Noviembre de 2015, consultado el 11 de Junio de 2017)
- Fish, S. (1980). *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge, Mass: Harvard UP.

- Glare, P. G. W. (1968). *Oxford Latin Dictionary*. Londres: Oxford University Press
- Gray, J. (2010). *Show Sold Separately. Promos, Spoilers and other media Paratexts*. New York: New York University Press.
- Gray, J. & Lotz, A. D. (2012). *Television Studies*. Cambridge: Polity Press.
- Herzog, A. (2014). *"We, the fans". Power in the democratic archive of fanfiction*. Disertación inaugural del doctorado de la Facultad de Lengua, Literatura y Estudios Culturales de la Universidad de Regensburg, Alemania.
- Jauss, H. R. (2000). *La historia de la literatura como provocación*. Barcelona: Península.
- Jenkins, H. (1992). *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós, 2010.
- Jenkins, H. (2006) *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós, 2009.
- Jenkins, H.; Ford, S. & Green, J. (2015). *Cultura Transmedia, la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- Lacalle, C. (2001). *El espectador televisivo: los programas de entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Lévy, P. (1994). *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Martin, G. R. R. (2010). Someone is angry on the internet. *Not a blog*. Recuperado de <http://grm.livejournal.com/151914.html> (publicado el 7 de Mayo de 2010, consultado el 21 de Julio de 2017)
- Miller, J. (2016). *Uses and Gratifications of Fanart: Understanding fans motivations through affirmational and transformational fandom*. Annenberg: University of Southern California.
- Orozco Gómez, G. & Vassallo de Lopes, M. I. (2011). *OBITEL 2011: Calidad de la ficción televisiva y participación transmediática de las audiencias*. Río de Janeiro: Globo S.A. 1era ed.

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community*. Cambridge, Mass: MIT University Press Group, Ltd, revised edition: 2000

Ricoeur, P. (1985). *Tiempo y narración, volumen III. El tiempo narrado*. México D.F.: Siglo XXI Editores, cuarta reimpresión, 2009. Traducción de Agustín Neira.

Ricoeur, P. (1988). “La identidad narrativa”. En: Bühler, P. & Habermacher, J. F. (Eds.). *La narration. Quand le récit devient communication*. Ginebra: Labor et FIDES, pág. 287-300.

Ricoeur, P. (1997). “Narratividad, Fenomenología y Hermenéutica”. En: Aranzueque, G. (ed.). *Horizontes del relato. Lecturas y conversaciones con Paul Ricoeur*, Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Cuadeno Gris. Trad. de G. Aranzueque.

Iser, W. (1978). *The implied reader: Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

7. ANEXOS

7.1. Índice de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1: Clasificación de textos según longitud del relato por cantidad de palabras | 48 |
| Figura 2: Motivación para escribir <i>fan fiction</i> de <i>Juego de Tronos</i> | 49 |
| Figura 3: Lectura y comentarios de otras <i>fan fiction</i> por parte de los fans en FFN | 52 |
| Figura 4: Nivel de participación en FFN | 53 |
| Figura 5: Frecuencia de acceso/participación en FFN | 54 |
| Figura 6: Importancia de las dinámicas/retos entre fans para el proceso de escritura | 43 |
| Figura 7: Tiempo de participación de los fans en FFN | 58 |
| Figura 8: Nivel de satisfacción con respecto a la historia narrada en los libros | 61 |
| Figura 9: Nivel de satisfacción con respecto a la historia narrada en la serie televisiva | 63 |
| Figura 10: Frecuencia en los comentarios/discusión de los episodios de <i>Juego de Tronos</i> en FFN | 63 |
| Figura 11: Posición de los fans como autores respecto al autor de la obra original | 65 |
| Figura 12: Percepción de la relación entre fans-creadores y George R. R. Martin | 73 |
| Figura 13: Percepción de la relación entre fans-creadores y HBO/productores | 74 |

7.2. Cuestionario

Sección 1 de 4



Juego de Tronos & fan fiction - Datos generales

Descripción del formulario

Edad



- ☐ Menos de 18
- ☐ Entre 18 y 25
- ☐ Entre 25 y 30
- ☐ Entre 30 y 35
- ☐ Entre 35 y 40
- ☐ Entre 40 y 50
- ☐ Más de 50

Sexo *

☐ Masculino

☐ Femenino

País de nacimiento *

☐ Argentina

☐ Bolivia

☐ Brasil

☐ Chile

☐ Colombia

☐ Costa Rica

☐ Cuba

☐ Ecuador

- ☐ El Salvador
- ☐ Guatemala
- ☐ Haití
- ☐ Honduras
- ☐ Jamaica
- ☐ México
- ☐ Nicaragua
- ☐ Paraguay
- ☐ Panamá
- ☐ Perú
- ☐ Puerto Rico
- ☐ República Dominicana
- ☐ Uruguay

- ☐ Venezuela
- ☐ España
- ☐ Estados Unidos
- ☐ Canadá
- ☐ Otra...

¿Desde cuando eres parte/participas en la comunidad de FanFiction.net? *

- ☐ Menos de 1 mes
- ☐ Menos de 6 meses
- ☐ Menos de 1 año
- ☐ Menos de 2 años
- ☐ Menos de 3 años
- ☐ Más de 5 años

¿Eres parte de otros grupos o comunidades donde se publica/distribuye contenido creado por fans? (Marca todas las opciones que creas pertinentes) *

☐ Archive Of Our Own (AO3)

☐ Fictionpress

☐ Fanfic.es

☐ Facebook

☐ Tumblr

☐ Wattpad

☐ Otra...

¿Cuál consideras es tu nivel de participación dentro de Fanfiction.net? *

☐ Visitante esporádico

☐ Solo lector

☐ Solo participante en las discusiones y comentarios

☐ Escritor esporádico

☐ Escrito y participante activo

☐ Escritor, participante activo y líder de la comunidad

¿Con qué frecuencia accedes/participas en Fanfiction.net? *

- ☐ Casi nunca
- ☐ Muy esporádicamente
- ☐ 1 vez al mes
- ☐ 1 vez a la semana
- ☐ De 2 a 4 veces a la semana
- ☐ Todos los días

¿Pertenece a otras comunidades de fans además de la de Juego de Tronos/ASOIAF? ¿A cuáles? *

Texto de respuesta corta

Sección 2 de 4



Fan fiction

Se entiende "fan fiction" como un texto de ficción creado por fans a partir de una obra original.

¿Has escrito alguna vez Fan fiction? *

- ☐ Sí
- ☐ No

Además de la escritura de Fan fiction, ¿Has creado alguna vez otro tipo de contenido? ¿Cuáles? *

- ☐ Nunca
- ☐ Fan art
- ☐ Vídeos
- ☐ Tutoriales
- ☐ Cómic
- ☐ Cosplays
- ☐ Otra...

Si escribiste Fan fiction, ¿lo habías hecho antes de participar en Fanfiction.net? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Nunca he escrito Fan fiction

Si escribiste Fan fiction, ¿Has escrito sobre otras obras diferentes a ASOIAF/Juego de Tronos? ¿Cuáles? *

- ☐ Solo ASOIAF/Juego de Tronos
- ☐ Harry Potter
- ☐ Sherlock
- ☐ Star Wars
- ☐ Star Trek
- ☐ The Lord of the Rings
- ☐ Dr. Who
- ☐ Twilight
- ☐ Naturo
- ☐ Supernatural
- ☐ Otra...

¿Lees y/o comentas otras historias Fan fiction dentro de Fanfiction.net? *

- ☐ No leo, ni escribo
- ☐ Escribo mis historias, pero no leo ni comento las de los demás
- ☐ Solo leo otras historias
- ☐ Leo y comento otras historias

¿Por qué escribes Fan fiction de Juego de Tronos? *

- ☐ No escribo
- ☐ Quiero practicar mi escritura
- ☐ Por diversión
- ☐ Quiero completar/explorar los espacios narrativos dejados por la serie/libros
- ☐ Quiero explorar nuevas teorías y caminos
- ☐ No me gustó algo narrado por la serie/libros (muertes, decisiones, alianzas, etc.) y quiero cambiarlo
- ☐ Quiero plantear mi propio final de la historia
- ☐ Quiero ubicar a los personajes en otros escenarios fuera del mundo de Juego de Tronos
- ☐ Otra...

¿Qué es lo primero que tomas en cuenta al escribir una historia? *

- ☐ No escribo
- ☐ Fidelidad con la historia original
- ☐ Que sea original e innovadora
- ☐ Que los personajes estén bien contruidos/detallados
- ☐ La descripción de los hechos
- ☐ El final
- ☐ Otra...

Quando escribes Fan fiction, además de la obra original de ASOIAF/Juego de Tronos, ¿utilizas otros textos para guiarte o inspirarte? *

- ☐ No
- ☐ Sí, en otras Fan fiction de ASOIAF/Juego de Tronos
- ☐ Sí, en El señor de los Anillos
- ☐ Sí, en Harry Potter
- ☐ Sí, en Star Wars
- ☐ Sí, en Sherlock
- ☐ Sí, en Twilight
- ☐ Otra...

¿Participas de dinámicas, juegos o concursos de escritura dentro de la comunidad de Fanfiction.net? *

☐ No

☐ Sí

¿Cuán importantes son estas dinámicas, juegos o concursos de escritura en tu proceso de creación y escritura? *

☐ No son importantes en absoluto

☐ Muy poco importantes

☐ Son importantes a veces

☐ Son importantes

☐ Son muy importantes

☐ Son indispensables

¿Sueles utilizar "crossovers" cuando escribes Fan fiction? *

☐ Sí

☐ No

¿Qué tipo de Fan fiction es la que más te gusta? *

Texto de respuesta corta

Comunidad y recepción de la obra (Juego de Tronos/ASOIAF)

ASOIAF = A Song Of Ice And Fire

¿Eres seguidor de la saga de libros ASOIAF o de la serie Juego de Tronos? *

- ☐ Ambos
- ☐ Solo ASOIAF
- ☐ Solo Juego de Tronos

¿A cuál de las dos obras llegaste primero? *

- ☐ ASOIAF
- ☐ Juego de Tronos

¿Has participado o discutido sobre los libros o la serie en los foros de la comunidad? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Cuál es tu nivel de satisfacción con respecto a la historia narrada en los libros? *

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| No satisfecho en absoluto | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Satisfecho en absoluto |

¿Cuál es tu nivel de satisfacción con respecto a la historia narrada en la serie televisiva? *

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| No satisfecho en absoluto | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Satisfecho en absoluto |

Al momento de escribir/leer Fan fiction, ¿Cuál utilizas como referente o base principal de la historia narrada? *

- ☐ ASOIAF
- ☐ Juego de Tronos
- ☐ Ambas por igual

Cuando ves un episodio nuevo de la serie ¿lo comentas o analizas en el foro de la comunidad? *

- ☐ Nunca
- ☐ Casi nunca
- ☐ A veces
- ☐ Solo si alguien más inicia la discusión
- ☐ Sí, y suelo iniciar la discusión
- ☐ Siempre, pero no inicio yo la discusión

¿Cuán importante es la discusión, debate y compartir información dentro de la comunidad de fans? *

- ☐ No es importante
- ☐ Poco importante
- ☐ Importante
- ☐ Muy importante
- ☐ Es vital para la comunidad

¿Qué haces inmediatamente después de ver un nuevo episodio de Juego de Tronos? *

- ☐ Continuo con mi rutina/trabajo
- ☐ Lo comento con mis amigos
- ☐ Lo comento con otros fans sin importar que sean mis amigos
- ☐ No lo comento con nadie aún
- ☐ Escribo u organizo mis impresiones y pensamientos
- ☐ Otra...

Fans y autor

Descripción (opcional)

¿Consideras que los fans que escriben Fan fiction pueden ser considerados como autores de sus obras? *

☐ Sí

☐ No

¿Consideras que los fans que escriben Fan fiction están al mismo nivel que el autor de la obra original? *

☐ Sí

☐ No

¿Cómo consideras que es la relación de los fans creadores/escritores con George R.R. Martin? *

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|----------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------|
| Muy mala | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Muy buena |

¿Cómo consideras que es la relación de los fans creadores/escritores con HBO y los productores? *

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|----------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------|
| Muy mala | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Muy buena |

En tu opinión, ¿quién tiene la facultad de expandir/modificar la historia original de una obra literaria o audiovisual?

*

- ☐ El autor original
- ☐ Los fans
- ☐ Cualquier persona
- ☐ Los productores
- ☐ Gente profesional y especializada contar historias
- ☐ Otra...

¿Qué opinas del copyright y los derechos de autor?, ¿Debe esto aplicarse a las creaciones de los fans?

*

Texto de respuesta larga
